ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 80 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.



EDITORIAL

Καλή χρονιά, καταρχήν, και ευχόμαστε το νέον έτος να εκπληρώσει και τις πιο αισιόδοξες προβλέψεις σας. Ευχόμαστε επίσης να φθηνύνουν ακόμα περισσότερο οι υπολογιστές, τα περιφερειακά, τα παρελκόμενα και το software, έτσι ώστε το όνειρο "ένας υπολογιστής σε κάθε σπίτι" να γίνει επιτέλους πραγματικότητα.

Οπως θα διαπιστώσατε, κύριο θέμα του εξωφύλλου μας για το πρώτο τεύχος του 1997 δεν είναι άλλο από το Phantasmagoria 2, ένα παιχνίδι που πολλοί περίμεναν με αγωνία, ο καθένας για δικούς του λόγους. Εγώ, για παράδειγμα, ήθελα να δω πώς θα είναι το τελευταίο παιχνίδι της Sierra με video-σκοπημένους χαρακτήρες. Πάντως, σύμφωνα με τα λεγόμενα του ειδήμονος (του Αντρέα, ντε!) ως γραφικά σκίζει, αλλά ως σενάριο μπάζει από παντού. Δείτε το και τα ξαναλέμε.

Αφού μιλάμε για παιχνίδια, δεν θα ήταν σωστό ούτε δίκαιο να μην αναφέρουμε εδώ το "Strategy των Strategy", το Red Alert, το οποίο παρά τις προσπάθειές μας δεν καταφέραμε να παρουσιάσουμε (λόγω χρόνου) στο περασμένο τεύχος. Το Command & Conquer 2 ακολουθεί πιστά το δρόμο που χάραξε ο ιδιαίτερα επιτυχημένος πρόγονός του, αφήνοντας τις καλύτερες των εντυπώσεων.

Επίσης, το τεύχος αυτό είναι γεμάτο από Internet. Ενα πολύ καλό άρθρο του νέου συνεργάτη μας Ηλία Βουτσά μιλά για τις προσπάθειες που γίνονται για να λογοκριθεί και να ελεγχθεί το Δίκτυο. Μην το προσπεράσετε. Είναι ένα θέμα που ενδιαφέρει όλους μας ή, τουλάχιστον, όλους όσοι έχει κατακτήσει το Δίκτυο με την ελευθερία και τον πλούτο των πληροφοριών του.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1997

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

GAMES

SPECIAL REVIEW



GAME REVIEWS





ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Κ. Γκιουλέκας
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μιχάλης Τσελίκογλου,
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Κώστας Βασιλάκης, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Βαγγέλης Κράτσας, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, David Meftah, Γιώργος Ροπόδης, Αντρέας Τσουρινάκης.
ΣΚΙΤΣΟ: Θοδωρής Τιμπιλής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ DTP: Βάσω Τσόρλαλη
DESKTOP PUBLISHING: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Κάτια Σάαντα, Μαρία Δουραλή
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ.
ΔΙΕΤΗΣ: 28.700 δρχ. -
ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ: 13.200 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα



PC POWER PAD PRO & PC 3D PROGRAM PAD

Joystick και όχι μόνο!

Η Spectra Video παρουσίασε δύο περιφερειακά, τα οποία δίνουν δυνατότητες που μάλλον δεν είχατε φανταστεί από τη στιγμή που θα τα συνδέσετε στη θύρα για joystick του PC σας.

Το PC Power Pad Pro είναι ένα PC control pad το οποίο συνδυάζει τις δυνατότητες ενός αναλογικού joystick και ενός ψηφιακού joypad. Αυτά τα δύο είναι συνδυασμένα έτσι ώστε να λειτουργούν σαν ένα συνολικό control pad. Για να γίνει αυτό χρησιμοποιούνται εννιά fire buttons, ένα αναλογικό throttle control και ένα auto fire. Η σχεδίαση του PC Power Pad Pro είναι απόλυτα εργονομική και θα βοηθήσει στην πολύωρη και απαιτητική χρήση των σύγχρονων gamers. Στο επίπεδο του software τώρα, προκειμένου να επιτευχθεί απόλυτη συμβατότητα, θα βρείτε και τους απαραίτητους drivers για Windows 95 μέσα στη συσκευασία.



Το PC 3D Program Pad είναι ένα πράγματι αξιόλογο προϊόν από τη στιγμή που καταφέρνει να μπορεί να χρησιμοποιείται είτε ως ένα gameport fire button pad με όλα τα απαραίτητα buttons ενός joystick είτε ως ένα κανονικό πληκτρολόγιο μέσω εξομοίωσης! Μέσω ενός διπλού connector μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα joystick έξι πλήκτρων ή ένα 3D gamesplay. Παράλληλα, μέσω του προγραμματισμού που δέχονται τα πλήκτρα του, μπορεί να εξομοιώσει ένα κανονικό πληκτρολόγιο. Οι drivers για τα Windows 95 υπάρχουν βέβαια και εδώ.

Διάθεση: Spectra Video, τηλ. (Αγγλία): (0181) 902 2211



ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΚΡΙΒΕΙΑΣ 3Μ

Ξεκουράστε το ποντίκι σας

Πόσες φορές, αλήθεια, δεν κουραστήκατε σέρνοντας το ποντίκι του υπολογιστή σας πάνω στο γραφείο με άμεσο αποτέλεσμα να γεμίσει σκόνες (το ποντίκι, όχι το γραφείο) και να μη συνεργάζεται πλέον μαζί σας; Με δεδομένη την ευαισθησία των συμπαθών τρωκτικών, η 3Μ σας υπόσχεται να μην ξαναζήσετε παρόμοιες στιγμές καθώς φέρνει στο προσκήνιο ένα νέο mousepad. Η επιφάνεια ακριβείας 3Μ -όπως ονομάζεται- είναι μια μαλακή και λεπτή επιφάνεια που αποτελείται από μικρές, ισομεγέθεις, τρισδιάστατες πυραμίδες οι οποίες σας βοηθούν να ελέγχετε με ακρίβεια τις κινήσεις του mouse, ενώ παράλληλα υποχρεώνοντας το trackball να κινείται πάνω στις κορυφές τους δεν το αφήνει να έρχεται σε επαφή με τη σκόνη. Ο εργονομικός σχεδιασμός και το αντιολισθητικό υπόστρωμα της επιφάνειας δεν κουράζει το χέρι όση ώρα χρησιμοποιείτε το ποντίκι. Εάν θέλετε ένα υπάκουο και καθαρό mouse που θα σας επιτρέπει να εργάζεστε σωστά, το mousepad της 3Μ είναι μία πολύ καλή λύση.

Διάθεση: Grey Athens, Λεωφ. Συγγρού 294, τηλ.: 9578000



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΤΣΕΠΗΣ!

Οσο ένα πακέτο τσιγάρα!

Οι Γάλλοι συνηθίζουν να λένε πως τα ακριβά αρώματα μπαίνουν σε μικρά μπουκάλια και δεν φαίνεται να έχουν άδικο. Πόσο μικρό όμως μπορεί να είναι το "μπουκάλι" στην περίπτωση ενός προσωπικού υπολογιστή ικανοποιητικών δυνατοτήτων; "Οσο ένα πακέτο τσιγάρα" σπεύδει να απαντήσει η S-MOS Systems, που με το νέο σύστημά της κερδίζει σίγουρα τις εντυπώσεις. Στο εσωτερικό του Cardio βρίσκεται ένας 486DX4 στα 100MHz, με 16MB μνήμης και ενσωματωμένη κάρτα γραφικών. Το μικροσκοπικό αυτό PC, παρ' ότι βρίσκεται ακόμη σε φάση εξέλιξης, χρησιμοποιείται ήδη σε συστήματα αυτόματης πλοήγησης (GPS), εφαρμογές wearable υπολογιστών κ.α.

Δεν ξέρω για εσάς, εγώ πάντως κοιτάζω το midi tower του PC μου και αναρωτιέμαι τι μπορεί να χωρά στο εσωτερικό του το "κουτάκι" του Cardio. Αλλά μάλλον θα αργήσω να μάθω, αφού δεν αναμένεται να δούμε το συγκεκριμένο προϊόν στα ράφια των καταστημάτων για αρκετό καιρό ακόμα.

CITIZEN ST 173

Για να μη "χάνετε επεισόδια"

Οσοι από εσάς παρακολουθείτε τηλεόραση μανιωδώς (και πρέπει να είστε πολλοί, αν κοιτάξει κάποιος τους πίνακες τηλεθέασης), σίγουρα θα συγχύζεστε όταν συνειδητοποιείτε ότι την ώρα της αγαπημένης εκπομπής σας βρίσκεστε κάπου αλλού και όχι στην αναπαυτική πολυθρόνα σας απέναντι από το δέκτη. Εκείνη τη στιγμή έχετε λίγες επιλογές. Η μία είναι να πάτε επειγόντως στο σπίτι του πλησιέστερου φίλου, γνωστού ή συγγενή σας, και προφασιζόμενος οτιδήποτε να στρωθείτε στο "γυαλί" - υπάρχει, βέβαια, η πιθανότητα να μείνετε σύντομα χωρίς φίλους. Μπορείτε επίσης να σταθείτε απέναντι από τη βιτρίνα του πρώτου καταστήματος ηλεκτρικών που θα βρείτε, ελπίζοντας πως θα υπάρχει κάποιος δέκτης συντονισμένος στο κανάλι που θέλετε. Τότε όμως δεν θα έχετε ήχο, αφήστε που πρέπει να παραμείνετε όρθιος καθ' όλη τη διάρκεια της εκπομπής. Μια καλή εναλλακτική λύση που μπορεί να λύσει αυτά τα προβλήματα είναι η νέα τηλεόραση τσέπης της Citizen. Εχοντας το μέγεθος ενός πορτοφολιού μπορεί να δείξει αρκετά ικανοποιητική εικόνα στις 2.9 ίντσες της LCD οθόνης της. Ετσι, μπορείτε να βλέπετε τηλεόραση σχεδόν οπουδήποτε για όσο χρονικό διάστημα θέλετε ή για όσο διαρκούν οι μπαταρίες. Η CITIZEN ST 173 θα έρθει σύντομα στη χώρα μας.



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΤΖΕΝΤΑ PILOT

Ο πιλότος της ζωής σας...



Η InfoQuest ανακοίνωσε τη διάθεση του Pilot, μιας ατζέντας σε ηλεκτρονική μορφή από τη US Robotics, προκειμένου να σας βοηθήσει να οργανώσετε ηλεκτρονικά τη ζωή σας. Πρόκειται για μία ελαφριά και μικρή συσκευή που σας επιτρέπει να κρατάτε σημειώσεις και να επικοινωνείτε γρήγορα με οποιονδήποτε προσωπικό υπολογιστή. Η συμβατότητά του με τα κυριότερα organizers της αγοράς (Schedule+, Lotus Organizer, Sidekick) κάνει ιδιαίτερα εύκολη τη χρήση του αυτή. Υποστηρίζει ακόμα τη δυνατότητα γραψίματος από το χρήστη στην οθόνη του Pilot και ανάθεσης σε αυτό της αναγνώρισης του γραφικού του χαρακτήρα. Το μικρό του μέγεθος (χωρά άνετα στην παλάμη σας καθώς και στην τσέπη ενός πουκαμίσου) και η ιδιαίτερα απλή χρήση του (έχει μόνο τέσσερα πλήκτρα) μπορούν να το καταστήσουν απαραίτητο έως και αναντικατάστατο για το χρήστη του. Ο γρήγορος τρόπος αναζήτησης των αποθηκευμένων σε αυτό πληροφοριών καθώς και οι δυνατότητες αυτόματης δημιουργίας λίστας προτεραιοτήτων (για να μην ξεχνιέστε ποτέ) και επέκτασης της μνήμης του προσθέτουν πολύ στη συνολική εικόνα του. Το Pilot μπορεί να θεωρηθεί κάτι παραπάνω από μια ηλεκτρονική ατζέντα. Είναι, ίσως, ένα απαραίτητο περιφερειακό για κάθε άνθρωπο που διαθέτει έναν προσωπικό υπολογιστή.

Διάθεση: InfoQuest, Α. Πάντου 25, Καλλιθέα, τηλ.: 9299400

Τρία χρόνια μάς χωρίζουν από το Millennium Bug

Το έτος 2000 δείχνει μάλλον να μπερδεύει τους προσωπικούς υπολογιστές μας καθώς τα περισσότερα από τα προγράμματα που χρησιμοποιούν τα δύο τελευταία ψηφία για την ένδειξη του έτους δεν είναι



προετοιμασμένα να αντιμετωπίσουν κατάλληλα τα δύο τρομακτικά μηδενικά της χρονιάς που θα σημάνει την έναρξη της νέας χιλιετηρίδας. Ετσι, οι λογιστικές εφαρμογές θα καταγράφουν, για παράδειγμα, μια αγορά που πρέπει να εξοφληθεί το 2000 ως χρέος που όφειλε να έχει πληρωθεί εδώ και... εκατό χρόνια, οι υπολογιστές των δημόσιων υπηρεσιών θα βρεθούν μπροστά σε μία πρωτοφανή σύγχυση με συχνά απρόβλεπτα αποτελέσματα, οι οργανισμοί κοινωνικής πρόνοιας δεν θα ξέρουν ποιοι ασφαλισμένοι δικαιούνται σύνταξη κ.λπ.

Το περίφημο αυτό "Millennium Bug" έχει τις ρίζες του στη δεκαετία του 1960, οπότε η μνήμη των mainframes που κυριαρχούσαν εκείνη την εποχή διετίθετο σε περιορισμένες ποσότητες και, βέβαια, ακριβές τιμές. Ετσι, πολλά προγράμματα χρησιμοποιούσαν για... οικονομία μόνο τα δύο τελευταία ψηφία κάθε χρόνου. Η συνήθεια αυτή δυστυχώς διατηρήθηκε και σε μεταγενέστερες εφαρμογές, παρόλο που η ανάγκη εξοικονόμησης μνήμης είχε πλέον εκλείψει, ενώ αρκετό παλιό software παρέμεινε σε λειτουργία, ειδικά σε δύσκαμπτες εταιρίες που αποφεύγουν τις αλλαγές. Ετσι, μαζί με το λογισμικό, παρέμεινε και το bug! Αμαρτίες mainframes παιδεύουσι PCs...

Ευρωπαϊκά Βραβεία Τεχνολογίας

Τα Ευρωπαϊκά Βραβεία Τεχνολογίας απονεμήθηκαν φέτος για δεύτερη συνεχή χρονιά από τον πρόεδρο της Ευρωπαϊκής Ενωσης, Jacques Santer. Οι υποψήφιοι για βράβευση έπρεπε να παρουσιάσουν νέα προϊόντα που να συνδυάζουν την επινοητικότητα και το καταναλωτικό ενδιαφέρον, ενώ για πρώτη φορά φέτος ο διαγωνισμός ήταν ανοικτός σε συμμετοχές από χώρες της Κεντρικής και Ανατολικής Ευρώπης, καθώς και από το Ισραήλ. Οι τρεις νικητές του Grand Prize των 200,000 ECU ήταν για το 1996:

- Η 3D Scanners Ltd του Λονδίνου, για το ModelMaker 3D scanner χειρός της, την πρώτη συσκευή που έχει τη δυνατότητα απευθείας τρισδιάστατης ψηφιοποίησης, διατηρώντας τη χρωματική υφή και τη γεωμετρία του πρωτοτύπου.
- Η Data Fellows από το Ελσίνκι της Φινλανδίας για το λογισμικό κρυπτογραφίας F-Secure που ανέπτυξε, το οποίο είναι έτσι σχεδιασμένο, ώστε να προστατεύει τις πληροφορίες που διακινούνται μέσω δικτύων περιορισμένης ασφάλειας (στα οποία συγκαταλέγεται και το Internet) αλλά και τα δεδομένα που βρίσκονται στο σκληρό δίσκο του προσωπικού υπολογιστή μας.
- Η δανέζικη Oticon, για το DigiFocus και το OtiSet programming system. Πρόκειται για το πρώτο ψηφιακό σύστημα τεχνητής ακοής στον κόσμο και βασίζεται σε ένα νέο microchip που έχει υπολογιστική δύναμη ισοδύναμη με αυτήν ενός desktop computer. Μέσω ενός συστήματος DSP (Digital Signal Processing), ο ήχος του περιβάλλοντος μετατρέπεται σε ψηφιακά bits και στη συνέχεια γίνεται η επεξεργασία του σε real-time, ενώ επιτυγχάνεται κρυστάλλινη ποιότητα ηχητικής απόδοσης.

Υπολογιστές στην υπηρεσία του εγκλήματος

Ενα νέο υπολογιστικό σύστημα που αναπτύχθηκε από Βρετανούς computer scientists πιστεύεται πως θα βοηθήσει αφάνταστα τις αστυνομικές αρχές στον εντοπισμό των εγκληματιών. Το Crimenet, όπως ονομάστηκε το σύστημα, έχει τη δυνατότητα να ελέγξει 40.000 φωτογραφίες σεσημασμένων κακοποιών με ένα απλό κλικ του mouse. Σε περίπτωση που έχει διαπραχθεί κάποιο έγκλημα στο οποίο έχει τραβηχτεί φωτογραφία του ενόχου (για παράδειγμα, από κάποια κρυφή κάμερα μιας τράπεζας), το Crimenet τη συγκρίνει με αυτές που περιέχει στην database του, εξετάζοντας, μεταξύ άλλων, παράγοντες όπως η απόσταση των ματιών ή το μέγεθος της μύτης. Τέλος, κατατάσσει τις φωτογραφίες που ταιριάζουν με τη σειρά, από την περισσότερο προς τη λιγότερο πιθανή. Το βασικό πρόγραμμα κοστίζει περίπου 1.000 δολάρια, η δε τιμή για το πλήρες σύστημα φθάνει τριάντα φορές παραπάνω. Το FBI έχει ήδη εκφράσει ενδιαφέρον προς τη Scotland Yard για να δοκιμάσει το Crimenet, ενέργεια την οποία αναμένεται να ακολουθήσουν και άλλοι αστυνομικοί οργανισμοί σε ολόκληρο τον κόσμο.



Η 3Μ μηνύει τη Microsoft

Η 3Μ κατέθεσε στις 3 Ιανουαρίου μήνυση εναντίον της Microsoft για κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας. Η μήνυση αφορά σε ένα τμήμα του καινούριου Office 97, το οποίο αποτελεί ηλεκτρονικό αντίστοιχο των δημοφιλών POST-IT Notes (τα γνωστά μικρά κίτρινα αυτοκόλλητα σημειώματα που υπάρχουν πλέον στα περισσότερα γραφεία).
Σύμφωνα με την 3Μ, το POST-IT label αποτελεί δική της κατοχυρωμένη πνευματική ιδιοκτησία και, συνεπώς, η χρήση του από τη Microsoft είναι παράνομη και μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στους καταναλωτές. Οπως δήλωσε η εκπρόσωπος της 3Μ, Mary Auvin, "η 3Μ δεν είχε άλλη εκλογή από την υποβολή μήνυσης εναντίον της Microsoft, αφού η τελευταία αρνήθηκε να συμμορφωθεί επανειλημμένα". Η εκπρόσωπος συμπλήρωσε ακόμα πως το POST-IT label πραγματοποιεί σε ετήσια βάση πωλήσεις εκατοντάδων εκατομμυρίων δολαρίων τόσο σε χάρτινη όσο και σε ηλεκτρονική μορφή.
Η απάντηση της Microsoft σημείωνε την έκπληξή της για τη μήνυση που κατέθεσε η 3Μ, επικαλούμενη σειρά σχετικών συζητήσεων που είχαν λάβει χώρα ανάμεσα στις δύο εταιρίες, μετά το πέρας των οποίων δεν είχε προκύψει - κατά τη Microsoft - θέμα παραβίασης του copyright της 3Μ.
Οπως και να 'χει, πάντως, η ουσία είναι πως ακόμα ένα δικαστικό σίριαλ στο χώρο της Πληροφορικής βρίσκεται πλέον σε εξέλιξη...

Τα ΜΜΧ επί θύραις

Η Intel ανακοίνωσε επίσημα στις 6 Ιανουαρίου την κυκλοφορία του πολυαναμενόμενου P55C μικροεπεξεργαστή, ο οποίος θα χρησιμοποιεί τη νέα τεχνολογία των MMX (multimedia extensions).
Αρκετές εταιρίες δήλωσαν πως σύντομα θα κατασκευάσουν υπολογιστικά συστήματα που θα εμπεριέχουν τον νέο επεξεργαστή, ο οποίος θα προσφέρει σημαντικά γρηγορότερες επιδόσεις. Μεταξύ αυτών των εταιριών συγκαταλέγονται οι IBM, Compaq, Dell, Gateway 2000, Toshiba και Sony, η δε τιμή των πρώτων υπολογιστών που θα κυκλοφορήσουν με το νέο chip θα κυμαίνεται στα 3.000 δολάρια.
Η Intel υπόσχεται πως ο P55C θα προσφέρει, εκτός από τις αυξημένες επιδόσεις, καθαρότερες εικόνες, τρισδιάστατα γραφικά και υψηλότερη ποιότητα σε audio και video.



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Τεχνολογία εγγραφής και ανάγνωσης δεδομένων σε σκληρούς δίσκους με την αστρονομική πυκνότητα των 5 δισεκατομμυρίων bits (ή, αν θέλετε, 5 Gigabits) ανά τετραγωνική ίντσα αναπτύσσει αυτό τον καιρό η IBM. Η Γαλάζια Κυρία ανακοίνωσε πως οι σκληροί δίσκοι που θα χρησιμοποιούν αυτή την τεχνολογία θα είναι διαθέσιμοι μέσα σε διάστημα δύο έως τριών ετών. Πρώτοι από όλους θα επωφεληθούν οι κάτοχοι notebooks, μια και τα drives των 2.5 ιντσών θα μπορούν να αποθηκεύουν περισσότερα από 6 Gigabytes δεδομένων.

Η Packard-Bell, στοχεύοντας στην οικογενειακή αγορά προσωπικών υπολογιστών για οικιακή χρήση, ανακοίνωσε έναν Pentium στην εντυπωσιακά χαμηλή τιμή των 1.000 δολαρίων, στην οποία περιλαμβάνεται και έγχρωμο μόνιτορ 14 ιντσών. Τα υπόλοιπα στοιχεία του Packard Bell C115 είναι Pentium/120, 16MB EDO RAM, 1.2 GB hard drive, 8x CD-ROM, 33.6 Kbps modem/14.4 fax και ένα πλήρες επικοινωνιακό πακέτο. Οπως σημειώνει ο πρόεδρος και CEO της Packard Bell, Beny Alagem, "το όραμα της εταιρίας είναι να κάνει τους προσωπικούς υπολογιστές προσιτούς σε κάθε σπίτι". Αμήν!

Αν θέλετε φθηνά αυτοκίνητα... ελάτε στο Internet! Η γνωστή ιαπωνική αυτοκινητοβιομηχανία Nissan ανακοίνωσε πως θα αρχίσει να πουλά φθηνότερα επιβατικά αυτοκίνητα μέσω του διεθνούς Διαδικτύου, ξεκινώντας από το ερχόμενο καλοκαίρι. Οι αγορές των αυτοκινήτων της Nissan θα μπορούν πλέον να γίνονται από την άνεση του σπιτιού, με ηλεκτρονικούς καταλόγους που θα διατίθενται στις home pages της εταιρίας. Ο ιαπωνικός κολοσσός πιστεύει πως τα μειωμένα έσοδα από την πτώση των τιμών, θα αναπληρωθούν από την περικοπή του κόστους προώθησης των προϊόντων και συγκεκριμένα της διαφήμισης και του marketing, αφού η ίδια η σελίδα θα περιέχει όλα τα απαραίτητα στοιχεία για κάθε μοντέλο της Nissan. Θα υπάρχει ακόμα και ένα σύστημα παροχής πληροφοριών με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, για τους πιο... απαιτητικούς! Χμ... λέτε να ακολουθήσουν και άλλες εταιρίες και να έχουμε κανένα... μποτιλιάρισμα στην υπερλεωφόρο των πληροφοριών;

Το δίκτυο του ΟΤΕ, το OTE NET, είναι γεγονός. Στη συνέντευξη Τύπου που πραγματοποιήθηκε για την αναγγελία της λειτουργίας του, ο ΟΤΕ μπαίνει αρκετά ανταγωνιστικά στο Internet προσφέροντας μία γραμμή προς Αμερική της τάξης των 2 Mbits, με την προοπτική να τεθεί σε λειτουργία και μία ανάλογων δυνατοτήτων προς Ευρώπη. Το δίκτυο θα διαθέτει αρχικά εννέα κόμβους σε όλες τις μεγάλες πόλεις, οι οποίοι θα επεκταθούν σταδιακά, οι δε τιμές του θα κυμαίνονται στα επίπεδα της αγοράς. Το δίκτυο έχει εξοπλισμό κόστους περίπου 400 εκατομμυρίων. Αναμένουμε εξελίξεις...

Starcraft

Η Blizzard Entertainment σκοπεύει να μας κάνει σύντομα να παίζουμε Warcraft στο... διάστημα! Το νέο real-time strategy της εταιρίας λέγεται Starcraft και αναφέρεται στον αγώνα τριών φυλών (των Terran, Protoss και Zurg) για την κυριαρχία στο γαλαξία. Το παιχνίδι θα περιέχει SVGA γραφικά, rendered cinematic sequences και φυσικά πολλά ψηφιακά εφέ, ενώ οι φίλοι των multiplayer games δεν θα μείνουν παραπονεμένοι, μια και το Starcraft θα υποστηρίζει μέχρι και 8 παίκτες σε IPX Network (θα υπάρχει και δυνατότητα head-to-head modem play). Η κυκλοφορία του αναμένεται για το δεύτερο τρίμηνο του 1997.



Creation

Σε μια εποχή που η ζωή στον πλανήτη Γη έχει πλέον γίνει αφόρητη εξαιτίας της μόλυνσης και της ραδιενέργειας και οι περισσότεροι κάτοικοί της έχουν πεθάνει, μονάχα τα πλάσματα της θάλασσας έχουν καταφέρει να επιβιώσουν, μια και το υγρό περιβάλλον στο οποίο ζουν επηρεάστηκε λιγότερο από τις δυσμενείς συνθήκες. Στην προσπάθειά τους να διατηρήσουν τη θαλάσσια ζωή, μια ομάδα από τους τελευταίους ανθρώπους που επέζησαν στη Γη, αποφασίζει να ταξιδέψει σε έναν μακρινό πλανήτη και να κατασκευάσει έναν υδάτινο κόσμο με πανέμορφες θάλασσες που θα μπορούσαν να διασώσουν τα υδρόβια είδη της καταδικασμένης πια Γης.
Ενώ όμως όλα στην αρχή πηγαίνουν καλά και τα είδη εξελίσσονται ομαλά στο νέο τους περιβάλλον, κάποια στιγμή εμφανίζεται μια παράξενη ανωμαλία. Κάποια είδη αρχίζουν να συμπεριφέρονται τελείως αντίθετα από τη συνηθισμένη ρουτίνα τους, σαν κάτι να έχει αλλάξει εντελώς την προσωπικότητά τους. Φαίνεται πως κάποια καινούρια, άγνωστη ναρκωτική ουσία έχει επιδράσει πάνω τους προκαλώντας τα δυσάρεστα αυτά αποτελέσματα. Αυτό είναι, με λίγα λόγια το σενάριο του Creation της



Bullfrog, που φιλοδοξεί να εμφανίσει έναν από τους πιο όμορφα σχεδιασμένους κόσμους που έχετε δει ποτέ σε οθόνη υπολογιστή, με texture-mapped και gouraud shaded τοπία κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. Νέες τεχνικές φωτισμού έχουν αναπτυχθεί για να αυξήσουν το ρεαλισμό, ενώ οι προγραμματιστές μελέτησαν για αρκετούς μήνες την κίνηση των ψαριών και των θηλαστικών της θάλασσας, ώστε να είναι βέβαιοι για την αυθεντικότητα του animation. Το Creation αναμένεται με αρκετό ενδιαφέρον στις αρχές του 1997.

Ιπτάμενοι Εφιάλτες

Ησυχάστε, δεν πρόκειται για πραγματικούς εφιάλτες, αλλά για το Flying Nightmares 2 της EIDOS, ένα simulation που ποντάρει, εκτός των άλλων, και στις multiplayer δυνατότητές του, αφού υποστηρίζει μέχρι 16 παίκτες ταυτόχρονα. Αλλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού



NEO!

Η ΠΙΟ ΑΜΕΣΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΠΟΥ ΕΙΧΑΤΕ ΠΟΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ



ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ COMPULINK & ΤΟ INTERNET

39.000 δρχ.

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- Αμεση on-line εγγραφή στο Δίκτυο COMPULINK
- Τρίμηνη συνδρομή στο INTERNET και τις υπηρεσίες του Basic Pack της COMPULINK με ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΟ ΧΡΟΝΟ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ
- Πρόσβαση στο GAME NET του Δικτύου COMPULINK ΔΩΡΟ
- Εγχειρίδιο οδηγιών για τις βασικές υπηρεσίες του Δικτύου COMPULINK και τις υπηρεσίες του Internet
- Το βιβλίο των εκδόσεων Anubis "Εισαγωγή στο Internet"
- Τις δύο εκδόσεις του graphical user interface της COMPULINK, GAIA (Gaia 16 bit & Gaia Deluxe 32 bit)
- Προγράμματα ΔΩΡΟ επικοινωνίας και πλήρες σετ Graphical Clients για τις υπηρεσίες του INTERNET σε CD-ROM (PC & Mac format). Πλήρεις οδηγίες εγκατάστασης και χρήσης των προγραμμάτων αλλά και του CD-ROM

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ενα real-time action strategy κυκλοφορεί αυτές τις μέρες η Activision, υπό τον τίτλο Dark Reign - The Future of War. Οι μονάδες θα διαθέτουν προχωρημένη τεχνητή νοημοσύνη και οι εντολές που θα τους δίνετε θα επηρεάζουν τη συμπεριφορά τους κατά τη διάρκεια της μάχης. Αν δεν μείνετε ικανοποιημένοι από τις πίστες του παιχνιδιού, έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάσετε τις δικές σας, χρησιμοποιώντας το Advanced Construction Kit. Οκτώ παίκτες μπορούν να παίξουν μέσω δικτύου, ενώ υποστηρίζεται και modem play. Το Dark Reign εκτυλίσσεται τον 21ο αιώνα και η Activision υπόσχεται να μας εκπλήξει με νέες μονάδες που δεν έχουμε ξαναδεί ποτέ πριν, ρεαλιστική απεικόνιση των πεδίων μάχης και πάμπολλες ώρες gameplay.

Η Cyberdreams, που έγινε γνωστή από τα adventures της και τη συνεργασία της με εκλεκτούς κυρίους όπως ο Giger, ανακοίνωσε ένα space combat simulation με τίτλο Ares Rising, για τη δημιουργία του οποίου συμμετέχουν οι κύριοι συντελεστές του βραβευμένου Privateer. Το σενάριο στο Ares Rising καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τον παίκτη, καθώς οι επιτυχείς αποφάσεις του επηρεάζουν θετικά την εξέλιξη και αντίστροφα. Τα γραφικά είναι υψηλής ανάλυσης, 640x480, ενώ θα απολαύσετε το 16-bit speech και τα ηχητικά εφέ. Το παιχνίδι βρίσκεται βέβαια ακόμα στο στάδιο της υλοποίησης και δεν θα πρέπει να το περιμένετε μέχρι το τελευταίο τρίμηνο του 1997.

Η γνωστή μας από το χώρο των κατασκευαστικών παιχνιδιών LEGO συμφώνησε να συνεργαστεί με τη Mindscape για την παραγωγή ενός CD-ROM που θα απευθύνεται στο παιδικό κοινό. Θα πρόκειται για ένα fantasy role playing adventure, όπου οι χαρακτήρες θα μιλούν, θα δρουν και θα κινούνται σε έναν "Virtual LEGO" κόσμο.
Ο νέος τίτλος θα είναι έτοιμος την άνοιξη του 1997. Μια ακόμα ιδιόμορφη παραγωγή της Mindscape είναι ο νέος της... dog simulator! Χωρίς να χρειαστεί να αφήσετε τον υπολογιστή σας, μπορείτε τώρα να χαϊδέψετε, να ταΐσετε, να εκπαιδεύσετε κ.λπ. το σκύλο της προτίμησής σας. Θα φανταζόσαστε, άραγε, ποτέ πως, αν ο πιο πιστός φίλος σας αρχίσει ξαφνικά να γαβγίζει, το μόνο που έχετε να κάνετε για να μην τον ακούτε είναι να... γυρίσετε το ποτενσιόμετρο της κάρτας ήχου σας στο μηδέν;

Θέλετε για ακόμη μία φορά να κατατροπώσετε τους μισητούς εξωγήινους; Μπορείτε να το δοκιμάσετε στο νέο action της MIDWAY, ονόματι AREA 51. Πρόκειται για ένα 3D παιχνίδι σκόπευσης με προοπτική πρώτου προσώπου, το interface του οποίου θυμίζει Virtua Cop. Θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα στη χώρα μας με ελληνικό manual μάλιστα. Μέχρι τότε, ετοιμάστε τις σφαίρες σας, λαδώστε τα εξάσφαιρά σας και αναμείνατε με το δάκτυλο στη σκανδάλη!

περιλαμβάνουν 16-bit textured-mapped γραφικά υψηλής ανάλυσης, υποστήριξη 3D graphics cards και επεξεργαστών MMX, καθώς και δυνατότητα λειτουργίας σε δίκτυο.
Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι Windows 95, Pentium/75, 8MB RAM και CD-ROM διπλής ταχύτητας, η εταιρία όμως συνιστά Pentium/90, 16MB RAM, 3D Graphics Accelerator με 4MB VRAM/DRAM και 4x CD-ROM. Τα δύο αεροπλάνα που θα πιλοτάρετε κατά τη διάρκεια του simulation είναι τα AH-1W Cobra και AV-8B Harrier, ιδανικά για "βρώμικες" εναέριες τακτικές. Το Flying Nightmares 2 θα βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων το Μάρτιο.

Obsidian



Το έτος 2066 η Γη είναι τόσο μολυσμένη που οι επιστήμονες κρούουν τον κώδωνα του κινδύνου. Ευτυχώς για την ανθρωπότητα, η τεχνολογία πάντα προχωρούσε ένα βήμα μπροστά. Ενα νέο πρόγραμμα, με την κωδική ονομασία Ceres Project, θέτει στην υπηρεσία της ανθρωπότητας μικροσκοπικά ρομπότ-θαύματα της νανοτεχνολογίας που εξουδετερώνουν την ατμοσφαιρική μόλυνση. Η Lilah και ο Max είναι από τους πρωτοπόρους του Ceres Project. Καθώς όμως ξεκουράζονται μετά την επιτυχημένη πειραματική λειτουργία του, ανακαλύπτουν τυχαία έναν μικρό μαύρο κρύσταλλο που αρχίζει ξαφνικά να μεγαλώνει. Τον ονομάζουν Obsidian. Σε λίγες ημέρες έχει αποκτήσει τεράστιες διαστάσεις και η Lilah μπαίνει κάποια στιγμή στον κρύσταλλο για να ανακαλύψει ότι τα πάντα παύουν να έχουν τη φυσιολογική λειτουργία τους και όλος ο κόσμος εκεί είναι σαν ένα όνειρο.





LIGHTWAVE 3D™

MODEL

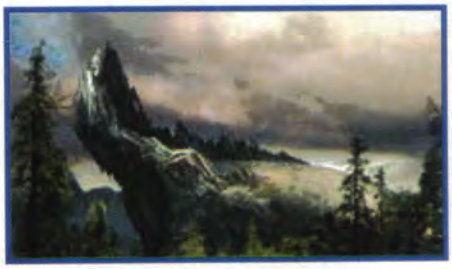
ANIMATE

RENDER

X-files, SeaQuest, Babylon 5, Star Trek, Ηρακλής... μερικές από τις εφαρμογές του Lightwave 3D που βλέπετε στην ελληνική τηλεόραση.

Αμυ ας
DIGITAL VIDEO

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα προγράμματα της NewTek , ολοκληρωμένες εφαρμογές ψηφιακής εικόνας ή τους νέους κύκλους σεμιναρίων στην ΑΜΥ ΑΕ επικοινωνήστε με το τμήμα digital video στο **61 33 000.**



Το όνειρο μετατρέπεται σε εφιάλτη, όταν η Lilah ανακαλύπτει πως ο Max βρίσκεται σε κίνδυνο και μαζί με αυτόν ολόκληρος ο κόσμος.
Το σενάριο του νέου παιχνιδιού της SEGASOFT που πρόκειται να κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες για PCs είναι, αν μη τι άλλο, ιδιαίτερα πρωτότυπο. Με το παιχνίδι αυτό έχει γίνει ένας μικρός πανικός καθώς η SEGASOFT υπόσχεται μεγάλα πράγματα (3D περιβάλλον, αναπτυγμένους χαρακτήρες, πέντε τελείως διαφορετικά σκηνικά) σε ένα πολύ "σκοτεινό" και μυστηριώδες φουτουριστικό περιβάλλον. Τα καταπληκτικά γραφικά του έχουν εξάψει τη φαντασία πολλών adventurers που περιμένουν εναγωνίως να βρεθούν στον ονειρικό κόσμο του OBSIDIAN. Αναμένεται σύντομα να κυκλοφορήσει και στη χώρα μας.

Κυκλοφόρησε το Heroes of Might and Magic II

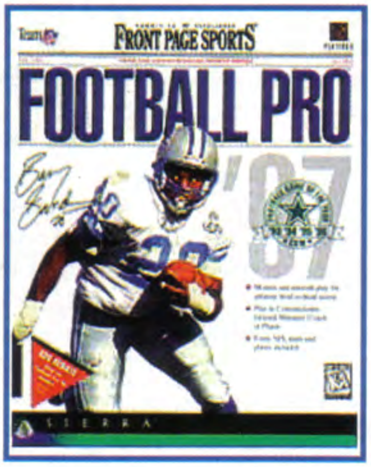


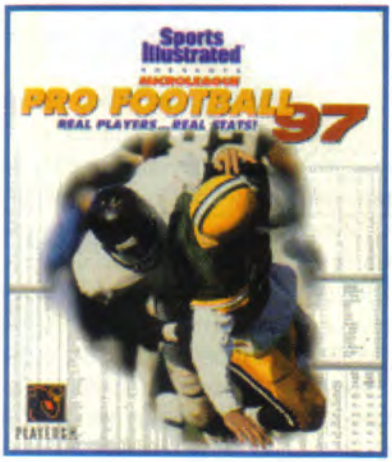
Η συνέχεια ενός από τα πλέον βραβευμένα strategy games των τελευταίων ετών, του "Heroes of Might and Magic" της New World Computing, κυκλοφόρησε και στη χώρα μας με τίτλο "The Succession Wars". Σημαντικές βελτιώσεις έχουν γίνει στον τομέα τόσο των γραφικών όσο και του gameplay, με σημαντικότερες τις προσθήκες δύο νέων character classes (Wizards και Necromancers), αρκετών καινούριων terrains αλλά και των advanced skills στους

χαρακτήρες. Εχουν ακόμα δημιουργηθεί 40 campaign scenarios με ξεχωριστά 3D rendered sequences για το καθένα, ενώ υπάρχουν συνολικά 50 monsters, 60 spells και 70 artifacts που εγγυώνται μεγάλη ποικιλία στο παιχνίδι.
Σύμφωνα με το σενάριο του Heroes of Might and Magic II, ο Lord Ironfist, αφού κατάφερε να συντρίψει στο πρώτο μέρος τους εχθρούς του, ανέλαβε την ηγεσία του Enroth. Επειτα, όμως, από 25 χρόνια ειρήνης και αφού στο μεταξύ ο Lord Ironfist έχει εγκαταλείψει τα εγκόσμια, ξεκινά ένας εμφύλιος πόλεμος ανάμεσα στους δύο γιους του, Archibald και Roland, με σκοπό την κυριαρχία. Ο παίκτης διαλέγει ποιον από τους δύο ρόλους επιθυμεί να ενσαρκώσει και... η μάχη ξεκινά!
Στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού, το οποίο είναι turn-based και μπορεί να παιχτεί και στο GameNet.

Footballmania!

Μεγάλη συζήτηση γίνεται τις τελευταίες ημέρες ανάμεσα στους φανατικούς sport gamers του εξωτερικού για την επικείμενη κυκλοφορία δύο διαφορετικών παιχνιδιών με "ποδοσφαιρικό" περιεχόμενο, το Football Pro 97 και Microleague Pro Football 97 (φαίνεται ότι είναι "must" για ένα sport game στις μέρες μας να είναι Pro και 97). Μόνο που football, καθώς γνωρίζετε, στην Αμερική δεν σημαίνει το γνωστό και αγαπημένο ποδόσφαιρο αλλά το πολύ διαφορετικό rugby. Η συζήτηση έχει λάβει διαστάσεις και πέραν του Ατλαντικού καθώς τα παιχνίδια αυτά αναμένεται να θέσουν νέα standards στα sport simulations και το rugby δεν είναι και τόσο άγνωστο στη Γηραιά Ηπειρο. Είναι πολύ πιθανό να γνωρίσουν και στη χώρα μας επιτυχία τα games αυτά. Εξάλλου, όταν το πρόγραμμα έχει κάτι να "πει", ας πραγματεύεται και κωπηλασία!





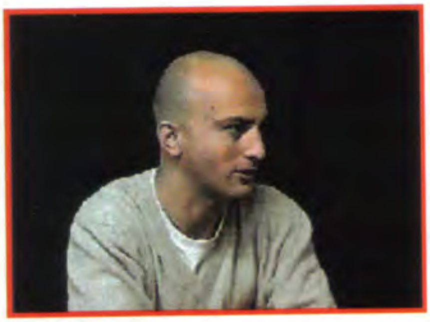
ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ κ. Κ. ΧΑΛΚΙΔΗ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΑΜΥ

Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στις 16/12

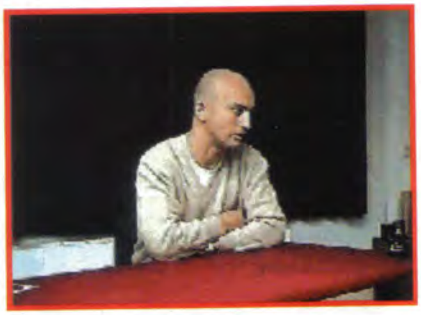
PC MASTER: Πότε δημιουργήθηκε η Αμυ, κύριε Χαλκίδη;

Κ. ΧΑΛΚΙΔΗΣ: Η Αμυ δημιουργήθηκε το 1982 και είναι από τις πρώτες εταιρίες στο χώρο.



PCM: Ποιος είχε την ιδέα;

Κ.Χ.: Ολα έγιναν κάπως τυχαία, σχεδόν κατά λάθος. Ειδικευόμασταν σε άλλο τομέα, αλλά κάποια στιγμή ο γενικός διευθυντής είδε πως ο χώρος μεγάλωσε και αποφάσισε να αλλάξει γραμμή πλεύσης.



PCM: Σε ποιους τομείς εξειδικεύεστε σήμερα;

Κ.Χ.: Κατά τα τελευταία τρία χρόνια η εταιρία εξειδικεύεται σε διάφορους τομείς, με συναρπαστικότερο αυτόν του digital video όπου και έχουμε επενδύσει πολλά σε χώρο και σε άτομα.

PCM: Απ' ό,τι γνωρίζουμε, αντιπροσωπεύετε και τη Yamaha.

Κ.Χ.: Η Yamaha είναι μία από τις εταιρίες που αντιπροσωπεύουμε και έχει να επιδείξει εντυπωσιακά προϊόντα. Στην πρόσφατη COMTEX, στο Las Vegas, παρουσίασε το νέο CD-R εξαπλής ταχύτητας που θέτει νέα standards στην αγορά.

PCM: Υπάρχει, λοιπόν, περίπτωση να δούμε σύντομα στην αγορά CD-R εξαπλής ταχύτητας;

Κ.Χ.: Κατά πάσα πιθανότητα θα είναι διαθέσιμα κατά τα μέσα Φεβρουαρίου.

PCM: Ποια άλλα multimedia προϊόντα διαθέτετε;

Κ.Χ.: Οσον αφορά στη Yamaha είναι πολύ διαδεδομένα τα ηχεία της, που έχουν θέσει νέα standards στην αγορά, καθώς και οι κάρτες ήχου λόγω της μεγάλης παράδοσης της εταιρίας στον ψηφιακό ήχο. Οι νέες κάρτες της είναι κατά πολύ ανώτερες από αυτές που κυκλοφορούν στην αγορά και κατάλληλες για επαγγελματική χρήση. Η Yamaha είναι η πρώτη που "έβγαλε" το OPL-3 σύστημα, το οποίο αντέγραψε η Creative Labs. Τώρα "βγάζει" το νέο πρότυπο XG, το οποίο και θα εκμεταλλευτεί αποκλειστικά. Η Yamaha πάντα ήταν πρωτοπόρος σε αυτόν τον τομέα.

PCM: Το πρότυπο SoundBlaster, πάντως, είναι ευρύτατα διαδεδομένο στα home συστήματα.

Κ.Χ.: Αυτό συνέβη διότι η Creative Labs είχε πολύ καλό marketing, ενώ, φυσικά, η Yamaha δεν συγκρίνεται από άποψη έρευνας και τεχνολογίας.

PCM: Πώς βλέπετε τις εξελίξεις και το μέλλον στο χώρο των multimedia;

Κ.Χ.: Ο όρος multimedia σταδιακά χάνεται γιατί όλα τα PCs πλέον έχουν multimedia χαρακτηριστικά. Αυτό που βλέπουμε εμείς είναι μία διαρκής στροφή του κόσμου προς το digital video και το χώρο του animation. Βλέπουμε, ας πούμε, για το Lightwave (ένα πρόγραμμα animation και 3D) μια τεράστια ανταπόκριση από όλες τις ηλικίες. Με το Lightwave μπορούμε να δημιουργήσουμε σχεδόν τα πάντα. Εχει χρησιμοποιηθεί από μεγάλες τηλεοπτικές και κινηματογραφικές παραγωγές και έχει γίνει πλέον προσιτό σε κάθε χρήστη.

PCM: Ποιες είναι όμως οι απαιτήσεις του από πλευράς hardware; Θα πρέπει δηλαδή ο μέσος χρήστης να ξοδέψει 700 ή 800 χιλιάδες για το χόμπι του;

Κ.Χ.: Σε έναν Pentium 100 λειτουργεί μια χαρά η τωρινή έκδοσή του, το Lightwave 5.0 που τρέχει σε Windows 95. Προβλέπονται όμως και home εκδόσεις για να γίνει ακόμα πιο προσιτό. Ετσι, οι χομπίστες μπορούν να φτιάχνουν τους δικούς του κόσμους στο home σύστημά τους.

PCM: Είχατε αναφέρει ότι ειδικεύεστε και στην εγκατάσταση επαγγελματικών συστημάτων digital video.

Κ.Χ.: Εδώ πρέπει να γίνει ένας σαφής διαχωρισμός, για να είναι ενήμερος και ο κόσμος. Υπάρχει το επαγγελματικό και το ερασιτεχνικό επίπεδο. Πολλοί νομίζουν ότι με έναν Pentium στα 133 και με μία κάρτα ήχου μπορώ να έχω ένα ψηφιακό studio ή με μια καλή κάρτα γραφικών να επιτύχω επαγγελματικά αποτελέσματα στην οθόνη μου. Χρειάζεται προεργασία και ενασχόληση. Επειδή υπάρχει, δυστυχώς ή ευτυχώς, μια δυναμική στο χώρο, ο καθένας θεωρεί ότι βάζοντας ένα εξάρ-

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Ενας game-άς και δύο "βαριοί" computer-άδες ήταν η συγκομιδή του PC Master για το μήνα Γενάρη. Οι ερωτήσεις στις οποίες κλήθηκαν να απαντήσουν αφορούν στο πώς ξεκίνησαν να ασχολούνται με τους υπολογιστές και τα games, ποια είναι τα αγαπημένα τους παιχνίδια και, ακόμα, ποια είναι τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά τους.

Ασχολούμαι με τους υπολογιστές δύο χρόνια και έχω έναν υπολογιστή 486 στα 100MHz. Παίζω ιδιαίτερα adventure games και μου άρεσαν τα Lost Eden, Sam and Max hit the road και Full Throttle. Αυτή την περίοδο σκοπεύω να αγοράσω το Tomb Raider ή ίσως το Megarace 2. Η κυριότερη ασχολία μου, εκτός από το σχολείο, είναι οι υπολογιστές. Είμαι μαθητής της Β' Γυμνασίου.



Μάνος Ατζεράκης, 13 ετών

Εχω αποφοιτήσει από το Τ.Ε.Ι. Μηχανολογίας του Πειραιά. Τώρα είμαι φαντάρος, αλλά παλαιότερα αφιέρωνα αρκετό χρόνο στους υπολογιστές. Ειδικότερα, δούλευα με το AutoCAD, αλλά έτρεχα και εφαρμογές αρχειοθέτησης για να κρατώ αρχείο για τους δίσκους μου καθώς και για τους πελάτες στη δουλειά. Με τα computer games δεν είχα μεγάλη σχέση, με ενδιέφερε η "σοβαρή" πλευρά της Πληροφορικής. Εκτός από τους υπολογιστές, ασχολούμαι πολύ με την παραδοσιακή μουσική και το χορό. Τώρα παίζω λαούτο, ενώ παλαιότερα έπαιζα και κλασική κιθάρα.



Μιχάλης Σταματογιαννόπουλος, 26 ετών



Θανάσης Κρίκας, 23 ετών

Είμαι προγραμματιστής Η/Υ, απόφοιτος ιδιωτικού ΙΕΚ. Κατά καιρούς ασχολιόμουν με computer games, αλλά τώρα είμαι φαντάρος και το έχω περιορίσει κάπως. Μου άρεσε οτιδήποτε είχε καλά γραφικά και ειδικότερα τα αθλητικά -μπάσκετ, αυτοκίνητα και τα σχετικά - ενώ ασχολήθηκα λίγο και με τα adventures και τα shoot'em up, με κριτήριο πάντα τα καλά γραφικά. Οταν τελειώσω με το στρατό, θα προσπαθήσω να δουλέψω γύρω από τους υπολογιστές. Εκτός από τα computers, μου αρέσουν το μπάσκετ -έπαιζα και σε ομάδα- και η καλή μουσική. Για τους υπολογιστές πιστεύω ότι πρέπει να χρησιμοποιούνται όχι μόνο για διασκέδαση αλλά και για να μάθει κανείς κάτι παραπάνω.

τημα στον υπολογιστή του αυτό θα δουλέψει.

PCM: Αυτό όμως είναι και το ζητούμενο, να αγοράσει δηλαδή κάποιος ένα εξάρτημα που θα δουλέψει.

Κ.Χ.: Οπωσδήποτε ναι, αλλά δεν γίνεται να πάρεις κάτι χωρίς να δώσεις κάτι ανάλογο. Είναι ανέφικτο να περιμένεις από ένα σύστημα 200.000 δρχ. να σου δώσει τα αποτελέσματα ενός studio εκατομμυρίων. Στην αγορά κυριαρχεί η τάση ότι η τεχνολογία μπορεί να κάνει θαύματα επειδή αλλάζουν, μέρα με την ημέρα, τα standards και οι ταχύτητες. Χρειάζεται προσοχή. Τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά.

Cosmodata

Κατά την τελευταία εξόρμησή μας στη Στουρνάρη βρεθήκαμε σε ένα κατάστημα που ίσως σας είναι ήδη γνωστό. Μετρά πέντε χρόνια στο χώρο και υπόσχεται να δώσει λύσεις σε κάθε hardware απαίτηση και όχι μόνο. Φιλοδοξεί να καθιερωθεί στη συνείδηση του κόσμου ως το κορυφαίο κατάστημα στη δύσκολη αγορά της Στουρνάρη. Ο λόγος, βέβαια, για το Cosmodata.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr



Η εξωτερική όψη του Cosmodata - τι άλλο;



Πολλά πακέτα, πολλά περιφερειακά, πολλά εξαρτήματα.



Ο κ. Καπετάνης με συντάκτη του περιοδικού.



Η είσοδος του καταστήματος. Διακρίνεται (από δεξιά) ένας συμπαθής υπάλληλος.

Εισερχόμενοι στο Cosmodata ήρθαμε αντιμέτωποι με έναν μικρό αλλά υπερπλήρη από πλευράς hardware χώρο. Σε ό,τι αφορά τον τομέα του software περιλαμβάνει μόνο εμπορικά πακέτα και τις περισσότερες από τις γνωστές εφαρμογές. Μας υποδέχθηκε ο κ. Μάκης Καπετάνης, ιδιοκτήτης της Cosmodata Ε.Π.Ε. Φιλοσοφία και πρακτική του καταστήματος, κατά τον κ. Καπετάνη, είναι να μπορεί να βρει ο καθένας αυτό που θέλει, είτε πρόκειται για ιδιώτη/χομπίστα των PCs, είτε για εταιρία που αναζητά μία ολοκληρωμένη λύση εγκατάστασης ενός συστήματος, είτε για επαγγελματία που επιθυμεί να κάνει τη δουλειά του με τον πλέον αποδοτικό τρόπο. Το μεγάλο πλεονέκτημα του καταστήματος, σύμφωνα με τα λεγόμενα του κ. Καπετάνη, είναι το σύστημα υποστήριξης του πελάτη μετά την αγορά του προϊόντος.



Οπως και να το κάνουμε, το κατάστημα είναι πλήρες.

Συγκεκριμένα, η Cosmodata δίνει εγγύηση δύο χρόνων για όλα τα συστήματά της (εκτός των monitors, που καλύπτονται από εγγύηση ενός έτους). Το service της εταιρίας αναλαμβάνει να αποκαταστήσει οποιαδήποτε βλάβη παρουσιαστεί στο σύστημα εντός 24 ωρών, συμπεριλαμβανομένων και των βλαβών που ενδεχομένως προκλήθηκαν από το χρήστη. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός, αναφέρει ο ιδιοκτήτης της, ότι το 50% των πελατών της είναι αρχάριοι στο χώρο. Για το λόγο αυτόν η Cosmodata προσφέρει κάτι σημαντικό: την εκπαίδευση του αρχάριου πελάτη πάνω στο σύστημα που σκοπεύει να αγοράσει, έτσι ώστε να εξοικειωθεί το ταχύτερο δυνατόν με το νέο απόκτημά του. Η εκπαίδευση πραγματοποιείται στο χώρο του καταστήματος από εξειδικευμένο προσωπικό. Μια και ο λόγος για το προσωπικό, πρέπει να αναφέρουμε ότι το κατάστημα δίνει μεγάλη σημασία στην εξειδίκευση και την εμπειρία του προσωπικού επί του αντικειμένου των πωλήσεων. Με άλλα λόγια, δεν έχει στις τάξεις του απλούς πωλητές αλλά ανθρώπους με εμπειρία σχετικά με τους υπολογιστές οι οποίοι, όπως τουλάχιστον δηλώνει ο κ. Καπετάνης, μπορούν να απαντήσουν με σαφήνεια και στην πλέον εξειδικευμένη απορία κάποιου πελάτη.

Ενα ακόμη σημείο στο οποίο το κατάστημα επικεντρώνει την προσοχή του είναι αυτό της ποικιλίας. Αρχή του καταστήματος είναι το ότι πρέπει να έχει έτοιμη λύση για κάθε απαίτηση του αγοραστικού κοινού, όσο εξειδικευμένη και αν είναι. Είναι όντως βασική αρχή για ένα κατάστημα που θέλει και προσπαθεί να συμπεριλαμβάνεται μεταξύ των κορυφαίων του χώρου.

Ο κ. Καπετάνης μας διαβεβαίωσε ότι, ακόμα κι αν δεν υπάρχει σε στοκ κάποιο μηχάνημα, περιφερειακό ή εξάρτημα, η Cosmodata θα καταβάλει κάθε δυνατή προσπάθεια να το βρει και σε μία εβδομάδα το ανώτερο να το διαθέσει στον καταναλωτή. Οσον αφορά στις τιμές, το κατάστημα θεωρεί ότι είναι ένα από τα "κέντρα" που καθορίζουν τις τιμές στην αγορά. Σε κάθε περίπτωση, θα προτιμήσει να μη ρίξει τις τιμές επιλέγοντας κατώτερα από άποψη ποιότητας εξαρτήματα, τα οποία θα μειώσουν την απόδοση κάποιου συστήματος καθιστώντας το έτσι δυσλειτουργικό. Η κατώτερη τιμή, υποστηρίζει, δεν είναι το μοναδικό κριτήριο που θα πρέπει να εξετάζει ο υποψήφιος αγοραστής και, όπως άφησε να εννοηθεί, τα καταστήματα που επιλέγουν τυφλά την τακτική της όσο το δυνατόν χαμηλότερης τιμής αποκτούν άσχημο όνομα στην αγορά και σύντομα κλείνουν. Το αγοραστικό κοινό, κατά τα τελευταία χρόνια, γνωρίζει καλύτερα την αγορά και σπάνια πλέον έρχεται κάποιος να ζητήσει, γενικά και αόριστα, "ένα computer".

Η Cosmodata ειδικεύεται επίσης στις ολοκληρωμένες μελέτες και εγκαταστάσεις συστημάτων μηχανογράφησης, έχει μάλιστα να επιδείξει αρκετές τέτοιες εφαρμογές στον δημόσιο και τον ιδιωτικό τομέα. Σχετικά με τα μελλοντικά σχέδιά της, επιθυμία της εταιρίας δεν είναι να δημιουργήσει μια μεγάλη αλυσίδα καταστημάτων. Σκοπεύει απλώς σε δύο ή τρία υποκαταστήματα, σε νέες αναπτυσσόμενες αγορές της Πληροφορικής όπως είναι η Συγγρού ή η Μεσογείων, διατηρώντας πάντα το τρίπτυχο πλεονεκτημάτων που πιστεύει ότι την χαρακτηρίζει: ποικιλία, εμπειρία, τιμές.



Εδώ μπορείτε να δείτε στημένο και το δικό σας μηχάνημα.

Συνοψίζοντας, η Cosmodata είναι το κατάστημα όπου θα βρει λύσεις μία μεγάλη γκάμα καταναλωτών της Πληροφορικής: ο gamer που ψάχνει ένα joystick μέχρι και ο οργανισμός που σκοπεύει να εκσυγχρονιστεί.

THE HUTCHINSON MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA 1997

Η νέα έκδοση της γνωστής ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας

Του Βαγγέλη Κράτσα

Η έντυπη έκδοση της Hutchinson Encyclopedia έχει συμπληρώσει σχεδόν μισό αιώνα από την πρώτη κυκλοφορία της. Τα τελευταία χρόνια, ο φυσικός διάδοχός της στο χώρο των multimedia έχει καταφέρει να κατακτήσει μια θέση ανάμεσα στους γνωστότερους τίτλους του είδους. Η νέα έκδοση της Hutchinson, που παραμένει η μόνη ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια βρετανικής προέλευσης, σίγουρα φιλοδοξεί να διατηρήσει τη δημοτικότητά της, καθώς εμφανίζεται πλουσιότερη και πιο ενημερωμένη από κάθε άλλη φορά.



Ακολουθώντας τη μόδα, η Hutchinson 1997 προσφέρει μηνιαία updates μέσω του Internet, τα οποία μπορείτε να κατεβάζετε απευθείας από το περιβάλλον της εγκυκλοπαίδειας. Τα άρθρα της έχουν αυξηθεί κατά 30% σε συνολικό μέγεθος κειμένου, ξεπερνώντας συνολικά τα 39.000 λήμματα (η προηγούμενη έκδοση περιείχε 35.000), ενώ ακόμα θα βρείτε 50 video και 200 audio clips, 4.500 εικόνες και φωτογραφίες, 1.500 βιβλιογραφίες, 100 άρθρα γραμμένα από ειδικούς, ένα λεξικό δύσκολων λέξεων (!) και ένα quiz με περισσότερες από 15.000 ερωτήσεις (τύφλα να 'χει το Trivial Pursuit!).

Η Hutchinson 1997 ενσωματώνει επιπλέον ένα εξαιρετικά αναλυτικό TimeLine με 13.000 entries, που χωρίζεται σε επτά μεγάλες κατηγορίες (Προϊστορία και Πρώιμοι Πολιτισμοί, Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, Μεσαιωνικός Κόσμος, Παγκόσμιες Αυτοκρατορίες, Εποχή των Επαναστάσεων, Παγκόσμιοι Πόλεμοι, Μετα-αποικιοκρατική Περίοδος). Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα χρονολογικής και θεματικής αναζήτησης.

Ο άτλας της εγκυκλοπαίδειας περιέχει αρκετά χρήσιμα στοιχεία για κάθε χώρα και είναι επαρκώς ενημερωμένος με όλα τα πρόσφατα γεγονότα. Δυστυχώς, όπως συνέβαινε και με την προηγούμενη έκδοση, η καταχώριση για τα Σκόπια παρουσιάζει αξιοπερίεργες έως σκόπιμες ελλείψεις, αφήνοντας μάλιστα και την αιχμή πως η χώρα μας έχει αναγνωρίσει το κρατίδιο αυτό ως Μακεδονία. Άλλη μία ενδιαφέρουσα δυνατότητα της Hutchinson 1997 είναι η παρουσίαση, με την έναρξη της εφαρμογής, όλων των σημαντικών γεγονότων, γεννήσεων και θανάτων που συνέβησαν "σαν σήμερα".





Το interface εμφανίζεται επίσης βελτιωμένο, με καλαίσθητα εικονίδια και δυνατότητα εξελιγμένου search (η αναζήτηση μπορεί να γίνει με βάση συσχετιζόμενα άρθρα και media category ή με χρήση φίλτρων). Τέλος, δεν λείπουν και τα καθιερωμένα πια Guided Tours, τα οποία καλύπτουν περισσότερα από είκοσι θέματα δίνοντάς σας τη δυνατότητα να "ξεφυλλίσετε" τη Hutchinson 1997 σε πε-

ριοχές που προσεγγίζουν περισσότερο τα προσωπικά σας ενδιαφέροντα και, βέβαια, να σταματήσετε την περιήγηση όπου θέλετε προκειμένου να εμβαθύνετε σε συγκεκριμένα σημεία.

Με δυο λόγια, θα χαρακτηρίζαμε τον τίτλο ως μια αξιόλογη προσπάθεια, που δείχνει σημάδια συνεχούς βελτίωσης και ανανέωσης, ενώ δεν παραλείπει να τονίζει συχνά τον ευρωπαϊκό χαρακτήρα της.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Helicon/Attica
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/33, SVGA 640x480x256, double-speed CD-ROM, 16-bit sound card, Windows 3.1 ή 95, 8MB RAM (16 για Windows 95)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 11.700 δρχ.

BODY, MIND AND SOUL

Κρατήστε σε υψηλά επίπεδα τη φυσική σας κατάσταση

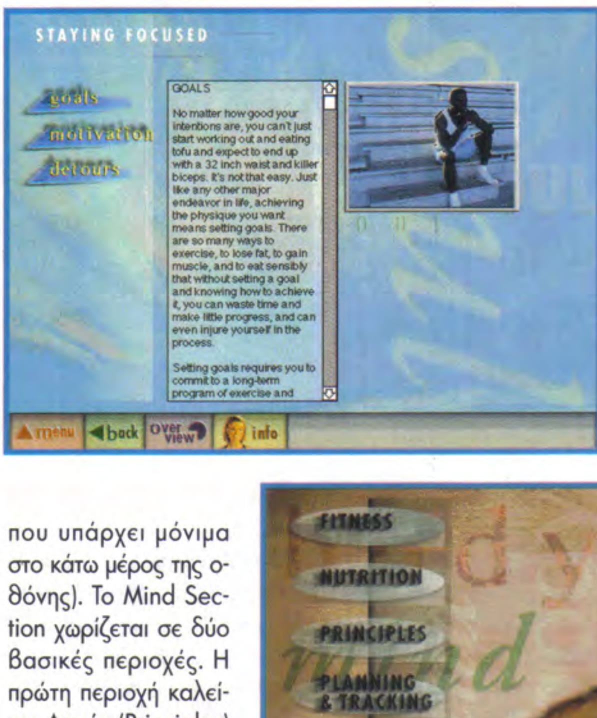
Του Βαγγέλη Κράτσα

Στη σημερινή εποχή, κατά την οποία αυξάνονται συνεχώς οι παράγοντες που μας εμποδίζουν να ζήσουμε μια υγιεινή ζωή, είναι απαραίτητο να αναζητάμε τρόπους φυγής από αυτήν τη δυσάρεστη πραγματικότητα, διατηρώντας το σώμα μας σε όσο το δυνατόν αρτιότερη φόρμα.

Το "Body, Mind and Soul" είναι ένας multimedia οδηγός που έχει ως στόχο να μας καθοδηγήσει σωστά ως προς τη διατροφή, τις καθημερινές συνήθειες και την εκγύμνασή μας, ώστε να αποφύγουμε δυσάρεστες συνέπειες σε ό,τι αφορά την προσωπική μας υγεία και εμφάνιση. Το ρόλο της γυμνάστριας αναλαμβάνει η περίφημη Cory Everson, μία από τις γνωστότερες body-builders στον κόσμο, η οποία μάλιστα έχει κατακτήσει έξι φορές τον τίτλο της Ms Olympia.

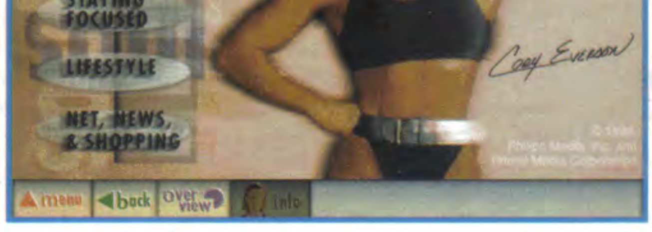


Το "Body, Mind and Soul" χωρίζεται στα τρία ομώνυμα τμήματα, καθένα εκ των οποίων επικεντρώνεται σε διαφορετικά στοιχεία που πρέπει να προσεχθούν στον τομέα της φυσικής κατάστασης. Αναλυτικότερα, το Body Section περιλαμβάνει θέματα που σχετίζονται με την άσκηση και τη διατροφή. Εδώ θα μάθετε ασκήσεις αεροβικής, stretching και χρήσης βαρών και παράλληλα θα ενημερωθείτε για τις θρεπτικές ουσίες. Εκτός από το πληροφοριακό μέρος της εκμάθησης, τόσο στο τμήμα αυτό όσο και στα υπόλοιπα θα συναντάτε συχνά-πυκνά φωτογραφίες, video και audio clips (τα τελευταία εκφωνούνται από την Cory Everson και ενεργοποιούνται από το πλήκτρο Info της Toolbar



που υπάρχει μόνιμα στο κάτω μέρος της οθόνης). Το Mind Section χωρίζεται σε δύο βασικές περιοχές. Η πρώτη περιοχή καλείται Αρχές (Principles) και σε αυτήν ο χρήστης ενημερώνεται για τις μεθόδους εκγύμνασης που ταιριάζουν στον τύπο του σώματός του και στους στόχους που έχει θέσει (διατήρηση, ελάττωση ή αύξηση του βάρους του). Στη δεύτερη περιοχή, Planning and Tracking, τα πράγματα σταδιακά γίνονται πιο προσωπικά, καθώς θα χρειαστεί να συμπληρώσετε διάφορα σωματικά στοιχεία σας (ύψος, βάρος, πίεση, χοληστερίνη, διαστάσεις κ.λπ.), βάσει των οποίων και με τη βοήθεια των μεγάλων databases του "Body, Mind and Soul" θα καταρτίσετε το δικό σας πλάνο διατροφής και ασκήσεων.

Τέλος, το Soul Section ασχολείται με την καλλιέργεια της θέλησης, τη δημιουργία κινήτρων που θα σας βοηθήσουν στην τελική επίτευξη των στόχων σας και την επιλογή του κατάλληλου τρόπου ζωής που θα λειτουργήσει ως αρωγός στην προσπάθειά σας.



Ειδικά για το lifestyle γίνεται εκτενής αναφορά σε θέματα που σχετίζονται με το περιβάλλον, τις συνήθειες και τον τόπο εργασίας.

Το πρόγραμμα διαθέτει ένα ιδιαίτερα απλό και εύχρηστο point and click interface, υστερεί όμως στον τομέα των multimedia presentations, δίνοντας το βάρος του περισσότερο στα κείμενα, τις databases και τα στατιστικά στοιχεία. Περιέχει επίσης ένα ενδιαφέρον παράρτημα που φέρει τον τίτλο "Net, News and Shopping" με διευθύνσεις οργανισμών, βιβλιογραφία, hotlines και πληροφορίες για να συνδεθείτε με τη σελίδα του "Body, Mind and Soul" στον Web.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Philips
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/33, Windows 3.1 ή 95, 4MB RAM, SVGA 640x480x256, sound card, double-speed CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 12.500 δρχ.



CYBERBOY

Ζήστε τη γοητεία της τρίτης διάστασης

Του Βαγγέλη Κράτσα

Τον τελευταίο καιρό, τα PCs μας κατακλύζονται από συσκευές εικονικής πραγματικότητας, οι οποίες φέρνουν το entertainment software ένα βήμα πιο κοντά στον τελικό στόχο του: τη δημιουργία πλασματικών κόσμων που μας δίνουν την αίσθηση πως δραπετεύουμε, έστω και για λίγο, σε μια διαφορετική διάσταση.

Το Cyberboy ανήκει συγκεκριμένα στην κατηγορία των 3D-Glasses και κύρια αποστολή του είναι να προσθέσει "βάθος" στη ρηχή εικόνα των monitors μας. Διευκρινίζουμε, εξαρχής, ότι δεν ανήκει στις περιπτώσεις των αυτόνομων glasses, αλλά χρειάζεται απαραίτητα ένα VGA monitor προκειμένου να λειτουργήσει. Το Cyberboy ουσιαστικά δημιουργεί την ψευδαίσθηση της τρίτης διάστασης στην εικόνα της οθόνης μας, όταν βέβαια τρέχουμε κάποιο παιχνίδι που διαθέτει τους ανάλογους drivers ή βλέπουμε μια εικόνα που έχει υποστεί την κατάλληλη επεξεργασία. Το design του Cyberboy αποτελεί ένα από τα ισχυρά "ατού" του (αν, φορώντας το, κοιταχτείτε στον καθρέφτη, θα αισθανθείτε σαν τον Darth Vader στον Πόλεμο των Αστρων). Εκτός από τα υψηλής ποιότητας LCD Glasses, η συσκευή συνοδεύεται επίσης από δύο ακουστικά (κατά τη γνώμη μας, απολύτως ικανοποιητικά) και ένα CD που περιλαμβάνει χρήσιμο software προκειμένου να την εγκαταστήσετε σωστά και, εν τέλει, να διασκεδάσετε μαζί της.



Το Cyberboy είναι ιδιαίτερα απλό ως προς την εγκατάστασή του και δεν αναμένεται να σας προξενήσει το παραμικρό πρόβλημα. Το μοναδικό σημείο που χρειάζεται προσοχή είναι η σωστή σύνδεση των earphone και LCD jacks, το πρώτο εκ των οποίων είναι μαύρου χρώματος και πρέπει να τοποθετηθεί στην υποδοχή της κάρτας ήχου για να λειτουργήσουν τα ακουστικά, ενώ το δεύτερο είναι κόκκινο και συνδέεται με τη Cyberboy Port, την οποία κατόπιν προσαρμόζετε σε μία ελεύθερη 9-pin σειριακή θύρα του υπολογιστή σας. Το μόνο που έχετε να κάνετε εν συνεχεία είναι να φορέσετε τα γυαλιά, να βάλετε το συνοδευτικό CD στο drive και να αρχίσετε την εξερεύνηση των προγραμμάτων και των παιχνιδιών που περιλαμβάνει. Το πρώτο είναι το StereoView, το οποίο περιλαμβάνει μερικές δεκάδες τρισδιάστατων εικόνων. Με το δεύτερο πρόγραμμα που υπάρχει στο CD, το CyView, μπορείτε να μετατρέψετε GIF και PCX εικόνες σε 3D images και, βέβαια, εν συνεχεία να τα δείτε χρησιμοποιώντας το Cyberboy. Δεν θα ήταν δυνατόν όμως να λείπουν και τα παιχνίδια. Ετσι, θα βρείτε τα Descent II, Depth Dwellers και Fatal Racing, φυσικά μαζί με όλους τους απαραίτητους drivers ώστε να έχετε πλήρη 3D effects παίζοντάς τα με τα γυαλιά.

Η τρισδιάστατη αίσθηση που προσφέρει το Cyberboy είναι απόλυτα ικανοποιητική, φθάνοντας σε κάποιες περιπτώσεις τα όρια του εντυπωσιακού. Η κατασκευάστρια εταιρία Woobo Electronics διαθέτει μάλιστα το δικό της site στον Web (http://www.woobo.com) από το οποίο μπορείτε, αν έχετε πρόσβαση στο Internet, να κατεβάζετε 3D images, demos και patches για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Μεταξύ των τίτλων που υποστηρίζονται από το Cyberboy, περιλαμβάνονται τα Hi Octane, Slipstream 5000, Duke

Nukem 3D, Rally Championship, Rise of the Triad, Quake, Tomb Raider κ.λπ. Καλή διασκέδαση!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Woobo Electronics
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 9-pin serial port, SVGA card και monitor, 4MB RAM, sound card, CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: MULTIMEDIA CENTER, Β. Κωνσταντίνου 7, τηλ.: 7251785



PINK PANTHER'S PASSPORT TO PERIL

Τι θα λέγατε για μια... ροζ ιστορία;

Του Βαγγέλη Κράτσα

Ένας από τους πιο αγαπημένους ήρωες των παιδιών (αλλά -γιατί να το κρύψουμε;- και κάποιων από εμάς τους μεγαλύτερους) είναι ο Ροζ Πάνθηρας. Να, λοιπόν, που η Anglia Multimedia κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι σε CD με πρωταγωνιστή τον συμπαθή χαρακτήρα που δημιούργησε ο Blake Edwards στον κινηματογράφο εδώ και μερικές δεκαετίες και εξακολουθεί να γνωρίζει παγκόσμια επιτυχία ως σειρά κινουμένων σχεδίων.

Το Passport to Peril είναι ένα click'n'point adventure game, εξ ολοκλήρου σχεδιασμένο ως full-screen cartoon, που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά προεφηβικής ηλικίας αλλά και σε όσους βρίσκουν συναρπαστική την ιδέα μιας περιπέτειας με τον Ροζ Πάνθηρα, η οποία εκτυλίσσεται όχι στην τηλεόραση αλλά στην οθόνη του υπολογιστή τους.

Το παιχνίδι ξεκινά με τον Επιθεωρητή να καλεί τον Pink Panther στο γραφείο του για να του αναθέσει την προστασία μιας ομάδας πανέξυπνων παιδιών, που είναι όλα διάδοχοι σημαντικών ανθρώπων από το χώρο της πολιτικής, της τέχνης και της οικονομίας σε παγκόσμιο επίπεδο. Η αποστολή δεν είναι εύκολη,





καθώς ο κίνδυνος παραμονεύει σε κάθε βήμα, ενώ κατά τη διάρκειά της θα έχετε την ευκαιρία να ταξιδέψετε στις τέσσερις άκρες της γης (μην παραπλανηθείτε από την ανέμελη αρχική εικόνα της καλοκαιριάτικης κατασκήνωσης)!

Το interface είναι πολύ απλό, καθώς ο cursor αλλάζει όποτε περάσει πάνω από αντικείμενα ή χαρακτήρες που επιτρέπουν κάποια δράση, την οποία βλέπετε στη συνέχεια με αριστερό κλικ του mouse. Οταν ο cursor μετατραπεί σε βέλος, έχετε τη δυνατότητα με κλικ στο σημείο αυτό να επισκεφθείτε μια άλλη οθόνη του παιχνιδιού. Πολλές φορές ο Ροζ Πάνθηρας παίρνει μαζί του ορισμένα χρήσιμα αντικείμενα που συναντά. Αυτά μπορείτε, βέβαια, να τα χρησιμοποιήσετε κάνοντας κλικ επάνω του και διαλέγοντάς τα από το inventory. Πηγαίνοντας τον cursor στο επάνω μέρος της οθόνης, ανοίγει το μενού



PROXIMA

Η ΙΔΕΑ ΤΗΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ

ΠΙΝΑΚΕΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΩΝ (ΚΑΘΕΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΑΛΑΙΑ)*

* Οι τιμές δέν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18% & ενδέχονται να μεταβληθούν

CD ROM

	ΤΙΜΗ	2X IDE	4X IDE	6X IDE
6X IDE IMES	22900	18663	12731	
8X IDE TOSHIBA	29900	25663	19731	17188
10X IDE WARNES	31200	26963	21031	18488
10X IDE PIONEER	38000	33763	27831	25288
12X IDE MITSUMI	34500	30263	24331	21788

ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΩΝ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΤΙΜΗ	5440 PCI	3D 2000
3D 2000 2 EDOΣΥΜΒΑΤΗ	23900	18815	
3D 2000 2 EDO DIAMOND	28500	23415	
3D 2000 2-4 EDO DIAMOND	30500	25415	
3D 2000 4 EDO DIAMOND	43500	38415	
MATROX MILLENIUM 2-4W RAM	54500	49415	39246
MATROX MYSTICK 2-4RAM	51900	46815	36646
3D 3240 2-4 VIDEO RAM	68900	63815	53646

CPU

	ΤΙΜΗ	6X86/120	6X86/133	P/100	P/120	P/133
CYRIX 6X86 133	31900	17069	12408			
CYRIX 6X86 166	42900	28069	24256	23408	14934	
PENTIUM 133	59900	45069	41256	40408	31934	
PENTIUM 150	74900	60069	56256	55408	46934	36764
PENTIUM 166	106700	91869	88056	87208	78734	68564
PENTIUM 200	140800	125969	122156	121308	112834	102664

Για οποιαδήποτε παραγγελία επικοινωνήστε μαζί μας

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

	ΤΙΜΗ	170	250	340	540	850	1280
850 SEAGATE	36900	25036	21646	18256	14866		
1280 SEAGATE	49900	38036	34646	31256	27866	24053	
1600 W.DIGITAL	57500	45636	42246	38856	35466	31653	23602
2000 QUANTUM	70400	58536	55146	51756	48366	44553	36502
2500 W.DIGITAL	75350	63486	60096	56706	53316	49503	41452
3000 QUANTUM	82400	70536	67146	63756	60366	56553	48502

Χρόνια Πολλά

ΟΘΟΝΕΣ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΤΙΜΗ	14" MONO	14" 800X600	14" 1024X768	15" MONITOR	15" SONY ή ανάλογο
14" LICOM	53500	40788	28076	23839		
14" TATUNG	55600	42888	30176	25939		
14" Q MONITOR	58900	46188	33476	29239		
15" CTX	79000	66288	53576	49339		
15" Q MONITOR	86000	73288	60576	56339		
15" DAEWOO	94500	81788	69076	64839	52127	
15" SONY SX100	106000	93288	80576	76339	63627	
15" NOKIA 449M	111000	98288	85576	81339	68627	
15" HITATCHI	111000	98288	85576	81339	68627	
15" SONY SFII	113900	101188	88476	84239	71527	
15" NEC 500	123500	110788	98076	93839	81127	
17" JEAN	139900	127188	114476	110239	97527	72103
17" SONY SFII	205000	192288	179576	175339	162627	137203
17" NOKIA	196600	183888	171176	166939	154227	128803

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ



CONECTIX CAMERA

B/W
REAL TIME

ΤΙΜΗ 28.900+Φ.Π.Α.



MYSTIQUE MATROX

3D Accelerator
includes 3D Games
2-4 mb upgradeable

ΤΙΜΗ 51.900+Φ.Π.Α.



VIDEO HIGHWAY TV

ΤΗΛΕΩΡΑΣΗ
ΣΤΟ PC ΣΑΣ

ΤΙΜΗ 29.900+Φ.Π.Α.



VIDEO HIGHWAY TV VTR525

VIDEO-INPUT
TV σε παράθυρα
+ ΡΑΔΙΟ 99 ΚΑΝΑΛΙΑ

ΤΙΜΗ 69.900+Φ.Π.Α.



V.S. Robotics 33.600 ext.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ
FAX-MODEM
+ Voice

ΤΙΜΗ 45.900+Φ.Π.Α.



EPSON ZIP 100MB

ΤΑΧΥΤΑΤΟ

ΤΙΜΗ 47.900+Φ.Π.Α.

ΕΠΙΣΚΕΥΘΗΤΕ ΜΑΣ ΣΤΟ ΝΕΟ ΜΑΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 31 ΓΑΛΑΤΣΙ

PROXIMA ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 132 - ΚΑΛΛΙΘΕΑ - ΤΗΛ.: 9577778, 9565682, 9579295 ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 31 - ΓΑΛΑΤΣΙ - ΤΗΛ.: 2136655, 2136656

του παιχνιδιού, από όπου έχετε πρόσβαση σε ένα άλλο ενδιαφέρον τμήμα του Passport to Peril, τον Pink Digital Assistant. Από εδώ μπορείτε, μεταξύ άλλων, να δείτε φωτογραφίες και να αποκομίσετε χρήσιμες εγκυκλοπαιδικές πληροφορίες για τις διάφορες χώρες που επισκέπτεστε, σε θέματα όπως τέχνες, ιστορία, φύση, γλώσσα, θρησκεία κ.λπ. Μην παραλείψετε να εξετάσετε και την επιλογή Songs, με πανέμορφες καρτουνίστικες παρουσιάσεις αρκετών τραγουδιών, τα οποία ακούγονται πλήρη, με πεντακάθαρο ήχο και φωνητικά.

Ιδιαίτερης μνείας ασφαλώς αξίζουν τα υψηλής ανάλυσης, πολύχρωμα και λεπτομερέστατα γραφικά, που προσεγγίζουν την τελειότητα, ενώ πλούσιο και ευρηματικό επίσης είναι το animation. Συνολικά, θα χαρακτηρίζαμε το Passport to Peril ως ένα από τα πιο αξιόλογα interactive cartoons που έχουμε δει σε PC και θα το συνιστούσαμε σε όσους πιστεύουν ότι το ροζ χρώμα δεν συμβολίζει μονάχα "πονηρές" δραστηριότητες...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Anglia Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, SVGA 640x480x256, 8MB RAM, Windows 95, SoundBlaster, double-speed CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.

SONY MULTISCAN 200SX 17"

Οι 17" για το σπίτι

Του Γιώργου Γλυκοφρύδη



Οι 15" έχουν σταματήσει εδώ και καιρό να είναι ο στόχος των καταναλωτών. Οι περισσότεροι ή έχουν ήδη περάσει στις 17" ή είναι έτοιμοι να κάνουν αυτή την αναβάθμιση, καθώς τα καινούρια desktops των λειτουργικών συστημάτων όπως τα Windows 95 είναι πολύ πιο λειτουργικά και, τελικά, πολύ πιο εύκολα στη χρήση στις 17". Από την άλλη, μία τέτοια αναβάθμιση είναι περισσότερο ανεκτή πλέον για το πορτοφόλι του μέσου καταναλωτή μια που οι τιμές στις 17" έχουν μειωθεί αρκετά. Ακριβώς αυτή την τάση της αγοράς έρχεται να καλύψει το καινούριο monitor της Sony, τεχνολογίας trinitron, στις 17". Το Multiscan 200sx είναι ένα Plug'n'-Play monitor με συμβατότητα DDC/VESA. Το On Screen Display που διαθέτει για τις ρυθμίσεις που θέλει να κάνει ο χρήστης είναι ένα graphical interface, το οποίο μένει ανοιχτό στην άκρη της οθόνης όση ώρα χρειάζεται ο χρήστης προκειμένου να ολοκληρώσει τις παραμετροποιήσεις του. Μπορούμε, επίσης, να βάλουμε στη μνήμη διάφορα modes απεικόνισης, ώστε να τα καλούμε όποτε τα χρειαζόμαστε.

Στο μπροστινό μέρος του monitor υπάρχουν πλήκτρα μέσω των οποίων γίνονται διάφορες ρυθμίσεις (φωτεινότητας, χρωματικής διόρθωσης, οριζόντιου και κάθετου κέντρου της εικόνας κ.ά.), οι οποίες μάλιστα απεικονίζονται από το on screen display, επιτρέποντάς μας με αυτόν τον τρόπο να επιτυγχάνουμε ρυθμίσεις με την απαιτούμενη κάθε φορά ακρίβεια. Και, βεβαίως, ως γνωστό, η τεχνολογία multiscan επιτρέπει το πέρασμα από το ένα mode απεικόνισης στο άλλο (π.χ. από ένα full screen MS-DOS στα Windows) χωρίς κανένα πρόβλημα.

Η οριζόντια σάρωση της οθόνης κινείται από τα 30 έως τα 70KHz και η κάθετη από τα 50 έως τα 150KHz, τιμές υψηλές που εξασφαλίζουν σταθερότητα στην εικόνα και ξεκούραστη χρήση για πολλές ώρες. Τα refresh rates είναι 135Hz στα 640x480, 110Hz στα 800x600, 87Hz στα 1024x768 και 65Hz στα 1280x1024. Η ωφέλιμη περιοχή του monitor είναι στα 328x242 χιλιοστά, όταν η διαγώνιος βρίσκεται στα 44 εκατοστά, τιμές πολύ καλές για ένα monitor 17".

Βεβαίως, το monitor είναι energy star compliant και μπορεί να συνεργαστεί με οποιοδήποτε BIOS υποστηρίζει αυτό το standard. Στο επίπεδο της εργονομίας υπάρχουν οι πιστοποιήσεις TUV και ISO, ενώ στο επίπεδο της προστασίας από την ακτινοβολία οι MPR II, FCC Class B, IC Class B και CE Mark.

Εάν, λοιπόν, έχετε σκοπό να περάσετε στις 17", σκεφθείτε αυτή την πρόταση της Sony που καλύπτει όλες τις ανάγκες, από τον μέσο χρήστη μέχρι τον προχωρημένο χρήστη γραφικών εφαρμογών ή το χρήστη μίας επιχείρησης.

ΕΤΑΙΡΙΑ: SONY
ΔΙΑΘΕΣΗ: Sony Hellas, Μεσογείων 253-255, τηλ.: 6777701,
ΤΙΜΗ: 280.000 δρχ.

ΜΕΤΡΟΝ GAMES & EDUCATION

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 264.608 - FAX: 281.292



RAMA
(PC CD-ROM)



RED ALERT
(PC CD-ROM)



MASTER OF ORION
BATTLE AT ANTARES



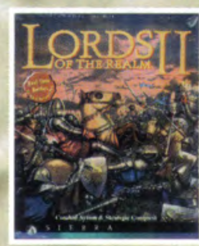
LARRY 7
(PC CD-ROM)



HEROES OF MIGHT
AND MAGIC II
(PC CD-ROM)



DIABLO
(PC CD-ROM)



LORDS OF THE REALM II
(PC CD-ROM)



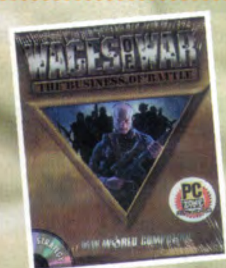
FIFA 97
(PC CD-ROM)



RISK
(PC CD-ROM)



WAR WIND
(PC CD-ROM)



WAGES OF WAR
(PC CD-ROM)



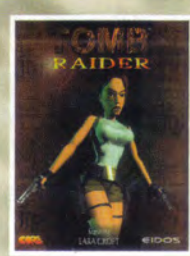
FLIGHT SIMULATOR
FOR WINDOWS 95
(PC CD-ROM)



HARVESTER
(PC CD-ROM)



THE GENE MACHINE
(PC CD-ROM)



TOMB RAIDER
(PC CD-ROM)



WARCRAFT II
DELUXE EDITION
(PC CD-ROM)

Με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα & την Κύπρο

ΟΝΟΜ/ΜΟ:...ΠΟΛΗ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...Τ.Κ.: ....ΤΗΛ.: ....

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT
1	....	3..	....
2	....	4..	....

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002

Η μόνη ελληνική και ηλεκτρονική

Του Βαγγέλη Κράτσα

Εδώ και περίπου έναν χρόνο, στα ράφια των καταστημάτων πώλησης multimedia προϊόντων θα έχετε ασφαλώς παρατηρήσει και έναν ελληνικό τίτλο δίπλα στην Encarta, την Grolier, τη Hutchinson και τις υπόλοιπες ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες. Πρόκειται για την Εγκυκλοπαίδεια 2002.

Η χρήση της ελληνικής γλώσσας σε όλα τα σημεία της εφαρμογής και, το σημαντικότερο, η πληθώρα θεμάτων αμιγώς ελληνικού ενδιαφέροντος, τα οποία φυσικά δεν θα μπορούσαν να βρεθούν σε καμία άλλη "εισαγόμενη" ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια, καθιστούν τη 2002 μοναδική στο χώρο της. Είναι δε πράγματι ευχάριστο το γεγονός ότι μία τόσο δύσκολη προσπάθεια, η οποία είχε να αντιμετωπίσει κολοσσούς των multimedia παραγωγών όπως η Microsoft, κατάφερε να βρει τη θέση της και να επιβιώσει στην ελληνική αγορά, φθάνοντας με επιτυχία στη νέα έκδοσή της.

Η εγκυκλοπαίδεια είναι σχεδιασμένη για



το περιβάλλον των Windows 95. Μετά την εγκατάσταση θα βρεθείτε στην αρχική οθόνη της 2002, η οποία αποτελείται από μια σειρά εικονιδίων που σας επιτρέπουν την πρόσβαση στις πιο συνήθεις λειτουργίες της εφαρμογής και το πλήκτρο "Εκκίνηση" που βρίσκεται σε αντίστοιχη θέση με το ομώνυμο των Windows 95. Ας δούμε τις σημαντικότερες από τις λειτουργίες αυτές.

Λίστες ονομάζεται ένα μενού μέσω του οποίου σας προσφέρεται η δυνατότητα άμεσης πρόσβασης στα περιεχόμενα του τίτλου. Μπορείτε να δείτε όλα τα λήμματα της εγκυκλοπαίδειας και του συνοδευτικού λεξικού (περίπου 140.000), τις εικόνες (5.000), τα videos (συνολικής διάρκειας μεγαλύτερης των 20 λεπτών), τις multimedia παρουσιάσεις (180 λεπτά) και τους χάρτες (περί τους 270). Πολλά από τα video clips έχουν έντονα ελληνικό χρώμα και είναι δύσκολο να βρεθούν σε άλλες multimedia παραγωγές όπως συμβαίνει, για παράδειγμα, με αυτά που αναφέρονται στη δικτατορία, την εισβολή του Αττίλα στην Κύπρο, τη Μελίνα Μερκούρη ή τη ζωή σε διάφορους ελληνικούς βιότοπους. Οι multimedia παρουσιάσεις έχουν διάφορες μορφές όπως μουσικά και ηχητικά αποσπάσματα, slide-shows συνοδευόμενα από αφήγηση, 3D-animations, interactive pictures κ.λπ. Φυσικά, δεν λείπει και το υλικό που βασίζεται σε διεθνή γεγονότα και προσωπικότητες.



Η αμέσως επόμενη επιλογή, Αναζητήσεις, σας οδηγεί στα φίλτρα αναζήτησης της εγκυκλοπαίδειας, ένα ιδιαίτερα δυνατό σημείο της. Εκτός από την κλασική αναζήτηση συγκεκριμένων λέξεων, μπορείτε ακόμη να ψάξετε στις θεματολογικές κατηγορίες που περιλαμβάνει η 2002. Αυτές είναι αρχικά 24, σε αρκετές όμως από αυτές υπάρχουν υπο-ενότητες που διευκολύνουν ακόμη περισσότερο τη διαδικασία της αναζήτησης. Επίσης, περιλαμβάνεται αναλυτικότατο TimeLine, οι σελίδες του οποίου καλύπτουν από την Προϊστορία μέχρι τη Σύγχρονη Εποχή. Κάθε σελίδα περιέχει καλοσχεδιασμένα εικονίδια με τα σημαντικότερα συμβάντα της αντίστοιχης περιόδου, τα οποία οδηγούν στα κατάλληλα λήμματα της εγκυκλοπαίδειας. Από το μενού των αναζητήσεων φαίνεται καθαρά ο πλούτος και το βάθος της εγκυκλοπαίδειας 2002, αφού καταφέρνει να καλύψει ένα ευρύτατο φάσμα θεμάτων με πληρότητα που κυμαίνεται από ικανοποιητική (στα θέματα διεθνούς ενδιαφέροντος) έως εξαιρετική (στα ελληνικά θέματα).

Συνεχίζοντας, από τα μενού Επιλογές Κειμένου - Διακόσμηση σας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξετε την εμφάνιση των οθονών του τίτλου. Με τις Επιλογές Κειμένου διαλέγετε τη γραμματοσειρά που προτιμάτε καθώς και το μέγεθός της, ενώ με τη Διακόσμηση εισάγετε σχέδια στο background των παραθύρων. Αν, πάντως, έχετε μόνο 8 MB μνήμης, είναι καλύτερο να αποφύγετε οτιδήποτε άλλο εκτός από το μονόχρωμο background, ενώ θα πρέπει επίσης να ρυθμίσετε την κάρτα γραφικών σας σε ανάλυση 800x600 και σε βάθος χρώματος τουλάχιστον 16 bit, μια και παρατηρήθηκαν συχνές αλλοιώσεις της εικόνας στα 256 χρώματα.

Η εγκυκλοπαίδεια 2002 είναι ίσως η καλύτερη ελληνική multimedia παραγωγή που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Είναι βέβαια υπερβολικό να τη χαρακτηρίσουμε ως την "ελλη-

νική απάντηση στην Encarta", αποτελεί όμως απαραίτητο συμπλήρωμα της multimedia συλλογής σας. Τα κείμενά της είναι καλογραμμένα και εύληπτα. Διαθέτει επίσης ένα πλήρες και άκρως επεξηγηματικό manual με αρκετά παραδείγματα και βήμα προς βήμα προσέγγιση, καθώς και on-line help. Συνιστάται ιδιαίτερα στους μαθητές γυμνασίου και λυκείου, αλλά και σε όλους όσοι επιθυμούν να έχουν μια πλήρη ελληνική εγκυκλοπαίδεια, με πολλές αναφορές και σε θέματα διεθνούς ενδιαφέροντος, μέσα στον υπολογιστή τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ: ΧΘΩΝ
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/100 MHz, 8MB RAM, SVGA, κάρτα ήχου, 4x CD-ROM, Win 3.1 ή 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΚΥΜ Ε.Π.Ε., τηλ.: (031) 221248

MAKERS OF THE 20th CENTURY

Οι σημαντικότεροι του αιώνα μας

του Αργύρη Γιαγιά

Το Makers of the 20th Century είναι η τελευταία κυκλοφορία της News Multimedia και αποτελεί έναν από τους πιο εντυπωσιακούς τίτλους της. Για τη δημιουργία του δαπανήθηκαν περισσότερες από 500.000 λίρες σε 14 μήνες, ενώ σε αυτό περιέχονται στοιχεία προερχόμενα από μία εξαιρετικά ευρεία γκάμα εντύπων, περιοδικών και άλλων πηγών πληροφόρησης.

Συγκεκριμένα, στο Makers of the 20th Century υπάρχουν περισσότερα από σαράντα video clips και συνοδευτικά κείμενα 750.000 λέξεων, ενώ αρκετά πλούσιο είναι και το ηχητικό υλικό.

Ολα αυτά τα στοιχεία θα ήταν ίσως αρκετά, προκειμένου να συναγωνιστεί ακόμα και αυτή την Encarta της Microsoft. Ομως, το Makers of the 20th Century δεν επιδιώκει να αντιπαρατεθεί σε τέτοιο επίπεδο, διότι προσεγγίζει τις πληροφορίες από μία διαφορετική σκοπιά. Στον τίτλο παρουσιάζονται οι βιογραφίες διακοσίων ανθρώπων, των οποίων η ζωή και τα έργα σημάδεψαν τον 20ό αιώνα.



Οπως αναφέρει η εταιρία, η επιλογή έγινε μεταξύ χίλιων διαφορετικών σημαντικών προσώπων του αιώνα μας και εάν ήθελε να φτιάξει έναν καθαρά "εγκυκλοπαιδικό" τίτλο θα τα περιλάμβανε όλα! Η διαφορετικότητα του Makers of the 20th Century φαίνεται και από το βασικό menu. Σε αυτό υπάρχουν οι επιλογές Mind, Power, Body, Senses, Discovery και Design, οι οποίες όμως είναι ιδιόμορφα τοποθετημένες και έχουν η καθεμία το δικό της animation, όταν τοποθετήσουμε πάνω τους το pointer του mouse. Καθεμία οδηγεί σε ένα menu εντελώς διαφορετικό από τα υπόλοιπα.



Η ιδιομορφία, όμως, του προγράμματος έγκειται στο ότι όλες οι επιλογές δείχνουν κάποιο αντικείμενο ή κάτι άλλο που αντιπροσωπεύει άμεσα το πρόσωπο στο οποίο αναφέρονται. Ετσι, στο menu design, για παράδειγμα, θα δείτε ένα αυτοκίνητο να περνά, το οποίο αντιστοιχεί στον Henry Ford, ένα microchip που αντιστοιχεί στον εφευρέτη του, Tedd Hoff, ένα ηλεκτρικό σίδερο που αναφέρεται στον Anton Phillips και πολλά άλλα. Το ίδιο συμβαίνει στο σύνολο σχεδόν των διακοσίων προσωπικοτήτων που παρουσιάζονται. Οπως υποστηρίζει η εταιρία, πολλά είναι τα αντικείμενα για τον κατασκευαστή των οποίων θα θέλαμε να μάθουμε περισσότερα.

Τέλος, υπάρχει και η ιδιόμορφη επιλογή Connections, στο πλαίσιο της οποίας οι διάφορες προσωπικότητες ομαδοποιούνται με βάση κάποιο από τα χαρακτηριστικά τους. Είναι ίσως η μόνη περίπτωση που η Madonna θα βρισκόταν ανάμεσα στους John Lennon και Maoze Dong, όπως γίνεται στην ομάδα Great Lovers. Αλλες ομάδες διαμορφώνονται σύμφωνα με τα ζώδια, τον τρόπο θανάτου, τα πολιτικά "πιστεύω", το θρήσκευμα και άλλα πιο εξειδικευμένα θέματα όπως το εάν ήταν χρήστες ναρκωτικών, εάν ήταν μπλεγμένοι σε κάποιο σκάνδαλο, εάν άλλαξαν εθνικότητα και πολλά ακόμα πιο περίεργα. Αν πάλι θέλετε να παρακολουθήσετε τα θέματα με κάποια τυχαία σειρά, υπάρχει ένα ειδικό engine τυχαίας παρουσίασης των θεμάτων του τίτλου.

ΕΤΑΙΡΙΑ: News Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33MHz, 8MB RAM, Windows 3.1

■

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

INTERNETO-ΠΑΙΔΕΡΕΣ

Είδατε, λοιπόν, τι μαθαίνει κανείς... Το Internet, εκτός των άλλων, είναι υπεύθυνο και για την παιδεραστία!

Αντε πάλι. Δεν πρόλαβε να κοπάσει ο θόρυβος της τσόντας (την οποία έχουμε... στηλιτεύσει διά του Τύπου επανειλημμένως) και το τσοντο-Internet επανέρχεται δριμύτερο στις στήλες των εφημερίδων και τα ρεπορτάζ της τηλεόρασης κατηγορούμενο, αυτήν τη φορά, για... παιδεραστία.

Ολα τα είχε η Μαριορή, ο φερετζές της έλειπε. (Αυτό το έχω ξαναπεί, μου φαίνεται. Επαναλαμβάνομαι, ε;) Δεν φτάνει που μας έχουν θάψει το Δίκτυο "πέντε μέτρα κάτω από τη γη" οι κύριοι των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και δεν το αφήνουν να πάρει ανάσα, του ρίχνουν τώρα και τη χαριστική βολή.

Μάλιστα, διάβασα προσφάτως σε μία φυλλάδα (όχι, αυτό ΔΕΝ είναι εφημερίδα...) ότι ανακαλύφθηκε άντρο ακολασίας στο οποίο βρέθηκαν φωτογραφίες μικρών παιδιών. Καλώς μέχρι εδώ και να κάψουν τους υπεύθυνους στην πλατεία Ομονοίας για παραδειγματισμό. Ομως, στο σπίτι αυτό βρέθηκε ένας υπολογιστής ο οποίος (σύμφωνα με το δημοσίευμα) ήταν συνδεδεμένος με το Internet. Αρα, συμπέρανε ο αρθρογράφος, διακινούσαν το ανομολόγητο αυτό υλικό μέσω του Internet. Οχι, δεν βρέθηκαν GIFs, JPGs ή κάτι ανάλογο τέλος πάντων, τουλάχιστον δεν λέει τίποτα το άρθρο για "φωτογραφίες σε ηλεκτρονική μορφή". Αλλά τι πειράζει; Βρήκαμε υπολογιστή στο Internet; Απάνω του! Και νααaa μια τιτλάρα. Λες και πριν από το Internet η παιδεραστία ήταν ανύπαρκτη. Δεν το ξέραμε, τώρα το μάθαμε.

Αισχρό πράγμα η εκμετάλλευση ενός παιδιού, εξίσου αισχρή όμως και η "κίτρινη" δημοσιογραφία. Και, δυστυχώς, το κίτρινο φοριέται πολύ στις μέρες μας.

UFO-ΛΟΓΙΩΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Τελικά, υπάρχει "κάτι" εκεί πάνω; Είμαστε μόνοι ή έχουμε και παρέα;

Αφορμή για το ψιλοάσχετο αυτό κομμάτι είναι μια επιστολή αναγνώστη ο οποίος εκδήλωσε την επιθυμία ύπαρξης στο "PC Master" μιας στήλης η οποία θα ασχολείται με "ανεξήγητα". Ας αφήσουμε όμως να μας τα πει ο ίδιος.

"Αγαπητέ Master,

Με αφορμή το μικρό άρθρο σου με τίτλο 'UFO-ΛΟΓΙΕΣ' στο τεύχος 77, θα ήθελα να σου γράψω γι' αυτό το τεράστιο θέμα. Πρώτα απ' όλα να σου πω ότι σε αγοράζω από το τεύχος 45 περίπου και από τότε ήθελα να προτείνω τη δημιουργία μιας στήλης με αυτό

BRAVEHEART STYLE

Ως γνωστόν, η ταινία "Braveheart" ήταν γεμάτη από εντυπωσιακές σκηνές. Να, λοιπόν, που μία από αυτές υιοθετήθηκε και στην ελληνική αγορά Πληροφορικής!

Απίστευτο, ε; Σκηνές για τις οποίες οι Αμερικανοί ξόδεψαν εκατομμύρια "ντάλλαρς", εμείς οι ταπεινοί Ελληνες τις βλέπουμε τζάμπα. Η μαγκιά της φυλής, βλέπετε. Καταρχήν, ελπίζω να έχετε δει την ταινία "Braveheart" γιατί αλλιώς δεν θα καταλάβετε και πολλά από αυτά που ακολουθούν.

Θυμάστε στην ταινία εκείνες τις ομηρικές μάχες ανάμεσα στους Αγγλους και τους Σκοτσέζους; Σιδερόφραχτοι οι μεν με τους στρατηγούς, τους λοχαγούς, τους λοχίες τους, με δυο λόγια άρτια οργανωμένος τακτικός στρατός. Από την άλλη, το μπουλούκι με τις πίπιζες, τα χρώματα του πολέμου και τις χαρακτηριστικές φουστίτσες (κιλτ). Οταν βρέθηκαν αντιμέτωποι με τους "σιδερόφραχτους", οι Σκοτσέζοι τους γύρισαν την πλάτη και έκαναν μια χαρακτηριστική κίνηση επιδεικνύοντας (εκτός από τα... προφανή) την περιφρόνησή τους. Oh, dear!



Ε, λοιπόν, κάτι αντίστοιχο (λέγεται ότι) έγινε και στην Ελλάδα, στον καθ' όλα "σοβαρό" χώρο της Πληροφορικής. Ενας υπεύθυνος καταστήματος υπολογιστών επέδειξε την περιφρόνησή του με τον ίδιο τρόπο σε έναν ιδιοκτήτη ανταγωνιστικού καταστήματος. Οχι παίζουμε. Γιατί, δηλαδή, καλύτεροι είναι οι Σκοτσέζοι;

το θέμα ή και με παρόμοια (θέματα ποικίλης ύλης: από ufo και aliens μέχρι τα μυστήρια αρχαίων πολιτισμών, πυραμίδες, Ατλαντίδα, Τρίγωνο Βερμούδων κ.λπ.). Πιστεύω πως ο κόσμος δεν έχει ιδέα για τις ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ αποδείξεις που υπάρχουν. Τα θέματα, εκτός από αυτά που αναφέρονται στην παρένθεση, φτάνουν περίπου τα 150! (τα ΓΕΝΙΚΑ θέματα!). Στο σημείο αυτό θα ήθελα να σου κάνω μια πρόταση και να τη μεταφέρεις στον αρχισυντάκτη ή όπου αλλού νομίζεις εσύ. Είμαι 18 χρονών και εδώ και τέσσερα χρόνια ερευνώ αυτά τα θέματα. Πιστεύω πως έχω πολύ καλές γνώσεις και θα μπορούσα να σας στέλνω άρθρα για να δημιουργήσουμε αυτήν τη στήλη (...)

Θανάσης Κ.
Βόλος"

Καταρχήν, να χαιρετίσω τον όμορφο Βόλο και, φυσικά, το Τρίκερι (hints σας δίνω, hints). Κατά δεύτερον, μου φαίνεται ότι κάτι παίζεται εδώ. Η αλήθεια είναι ότι μια στήλη σαν αυτή που προτείνει ο Θανάσης είναι εντελώς έξω από το πνεύμα του περιοδικού. Δεν έχει δηλαδή κάποια σχέση με PCs, προγραμματισμό, παιχνίδια ή Windows. Ανεξάρτητα όμως απ' αυτό, μπορεί να δημιουργηθεί. Η ενσωμάτωση όμως μιας τέτοιας στήλης στο "PC Master" δεν εξαρτάται ούτε από εμένα, ούτε από τον αρχισυντάκτη, ούτε καν από τον εκδότη του περιοδικού. Είναι κάτι που θα πρέπει να αποφασίσετε εσείς, οι αναγνώστες του περιοδικού (και ελπίζω και της στήλης αυτής). Ενδιαφέρεστε, ναι ή ου; Αν ναι, τι νομίζετε, θα σας χαλάσουμε το χατίρι; Δεν είμαστε απ' αυτούς...

ΟΤΕ ΝΕΤ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΝΕΤ

Δεν πρόλαβε ο ΟΤΕ να ανακοινώσει το Internet του και οι προτάσεις πέφτουν βροχή!

Δεν ξέρω αν θυμάστε που λέγαμε διάφορα για τον ΟΤΕ και για πρόθεσή του να γίνει ο μεγαλύτερος Internet Provider της χώρας... Ε, λοιπόν, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το ΟΤΕ ΝΕΤ θα έχει ήδη ξεκινήσει, έπειτα από μιά σύντομη περίοδο χάριτος, όπου έδινε τζάμπα πρόσβαση σε όλο τον κόσμο (για μόνο 15 λεπτά, βέβαια).

Οφείλω να ομολογήσω ότι με εξέπληξε η ταχύτητα με την οποία ο ΟΤΕ έφτασε τους στόχους του. Περίμενα, δηλαδή η κατάσταση αυτή να "χρονίσει". Πάλι καλά. Λέγονται βέβαια διάφορα. Λέγεται, για παράδειγμα, ότι ο ΟΤΕ προμηθεύτηκε έναν ικανοποιητικό αριθμό από συστήματα της Silicon Graphics, χωρίς να προκηρύξει διαγωνισμό, όπως συνηθίζεται σε αυτές τις περιπτώσεις. Αυτό δεν ξέρω αν είναι κακό ή καλό. Προσωπικά το βρίσκω καλό και ίσως είναι ένας από τους λόγους που δεν "χρόνισε" η ιστορία "ΟΤΕ ΝΕΤ".

Επίσης, λέγεται ότι το ΟΤΕ ΝΕΤ έχει προνομιακή μεταχείριση από τον ΟΤΕ. Ε, λογικό δεν είναι; Τα γένια μας δεν θα ευλογήσουμε;

Ακούγονται επίσης και άλλα, τα οποία δεν έχουν άμεση σχέση με το ΟΤΕ ΝΕΤ. Οτι, δηλαδή, ένας από τους μεγαλύτερους Internet Providers, ο οποίος είχε προσφάτως αγοραστεί από μεγάλη εταιρία Πληροφορικής, έσπευσε να προτείνει στον ΟΤΕ να τον αγοράσει (ο ΟΤΕ τον Internet Provider και όχι το αντίστροφο, μην τρελαθούμε κιόλας...).

Γενικά, γίνεται ένας χαμός στο χώρο των IPs. Με την εμφάνιση του ΟΤΕ ΝΕΤ να είστε σίγουροι ότι θα έχουμε κι άλλες εξελίξεις.

ΟΙ HACKERS ΞΑΝΑΧΤΥΠΟΥΝ

Πολύ hacking τον τελευταίο καιρό παρατηρείται στους περισσότερους Internet Providers. Και νόμιζα ότι πέρασε πια η μόδα...

Αντε πια! Πέρασε καιρός που είχαμε να δούμε κρούσματα hackers στην Ελλάδα. Αφού εδώ και καιρό είχα πιστέψει ότι αυτό το είδος είχε εκλείψει από τη χώρα μας. Να όμως που διαψεύστηκα.

Οι περισσότεροι IPs έπεσαν θύματα hacking, αδιακρίτως παλαιότητας ή μεγέθους. Στον ένα, οι hacker-άδες αλώνισαν στο σύστημα, έσβησαν όλους τους λογαριασμούς των sysops, διέγραψαν back-up και, με λίγα λόγια, τα έκαναν μπάχαλο. Κι όλα αυτά ενώ ένας εκ των sysops ήταν ήδη μέσα στο σύστημα! Τσ, τσ, τσ. Τραβηγμένο, βρε παιδιά. Είπαμε, αλλά όχι κι έτσι!

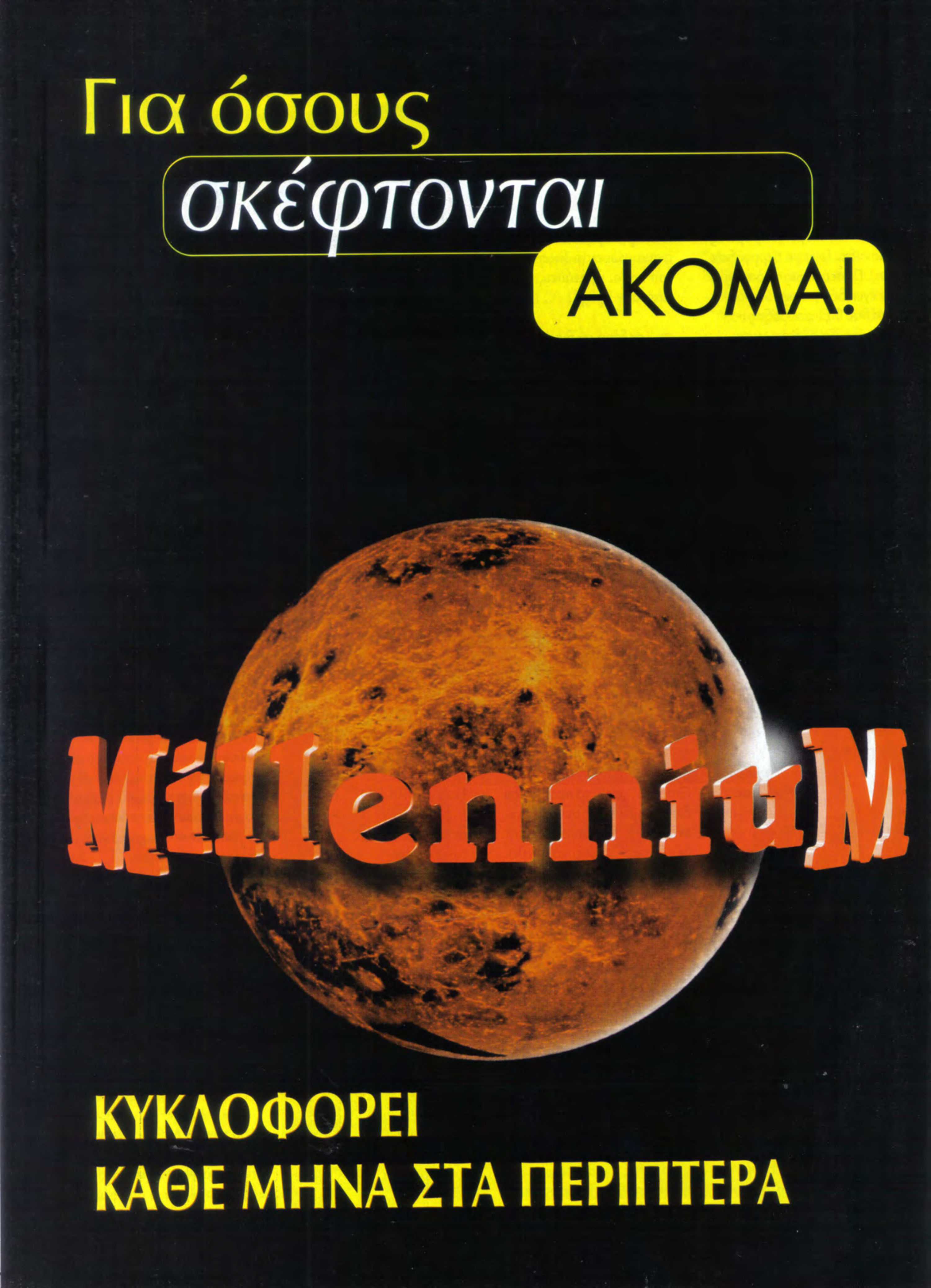
Αλλο κρούσμα εμφανίστηκε σε έναν από τους μεγαλύτερους providers στην Ελλάδα - αν όχι στον μεγαλύτερο. Ενας ψαγμένος unix-άς παρά hacker-άς έφτιαξε ένα προγραμματάκι που κατέβαζε μικρά πακέτα δεδομένων από κάποιο πανεπιστήμιο της Αμερικής μέσω του συγκεκριμένου provider. Ετσι, όπως είναι φυσικό, η γραμμή Internet του provider με το εξωτερικό "έκατσε" (μετά από περίπου 30.000.000 τέτοια πακέτα!) και δεν περνούσε κουνούπι. Οι sysop-άδες έψαχναν απεγνωσμένα να δουν "τις πταίει" αλλά τα πακέτα αυτά ήταν πολύ μικρά για να εντοπιστούν εύκολα. Τελικά, βέβαια, εντοπίστηκαν και η γραμμή επανήλθε προς ανακούφιση όλων.

Παρόμοια ζημιά έπαθε και έτερος μεγάλος provider, με telnet αυτήν τη φορά. Το "πονηρό" προγραμματάκι, στην περίπτωση αυτή, αντί να μεταφέρει πακέτα, "άνοιγε" telnet jobs στον server του συγκεκριμένου provider, με αποτέλεσμα κάποια στιγμή τα ανοικτά jobs να είναι τόσα, ώστε το σύστημα να τρελαθεί τελείως και να ψάχνει θέση στο Δρομοκαΐτειο.

Λίγο παλιότερο είναι το κρούσμα σε γνωστή εφημερίδα, η οποία ακολουθώντας το ρεύμα της εποχής είχε στήσει τον δικό της Web Server προς μεγάλη ικανοποίηση των Cyber αναγνωστών της. Ελα όμως που η κεντρική σελίδα όλο και άλλαζε! Μόνη της! Τρόπος του λέγειν δηλαδή μόνη της, αφού είχαν βάλει το δαχτυλάκι τους τα γνωστά πειραχτήρια - οι hackers.

Γι' αυτό σας λέω. Σίγουρο δίκτυο δεν υπάρχει σε τούτο τον ντουνιά!

■


Για όσους
σκέφτονται
ΑΚΟΜΑ!
MillenniuM
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ


MilleнniuM
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ
"Εισβολή" στον Άρη
Ψηλαφώντας το "Νου"
Γερνώντας στη Σαβάνα
Έμβρυα στα Σκουπίδια!
VR: Η τέχνη των Ψευδαισθήσεων
SETI: Με το Βλέμμα στ' Αστέρια
Το Μυστήριο της Tunguska
Δαμάζοντας τον Ήλιο
Πάγος στη Σελήνη
ΒΑΔΙΖΟΝΤΑΣ προς την ΑΘΑΝΑΣΙΑ
ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΤΟΥ ΑΥΡΙΟ



ΑΝΟΙΧΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΥΜΝΟΣ



Το 1980 η IBM, η Μπλε Κυρία της Πληροφορικής, παρουσίασε τον πρώτο προσωπικό υπολογιστή στον κόσμο. Το PC, όπως ονομάστηκε από τα αρχικά των αγγλικών λέξεων Personal Computer (προσωπικός υπολογιστής), είχε κατασκευαστεί με ανοιχτή αρχιτεκτονική, ένα ιδιαίτερο και πρωτόγνωρο για την εποχή χαρακτηριστικό.

του David Meftah

Τι σημαίνει ανοιχτή αρχιτεκτονική, θα ρωτήσει εύλογα κάποιος αρχάριος; Η απάντηση είναι απλή: η IBM, όταν δημιούργησε το PC, έδωσε τη δυνατότητα σε τρίτους κατασκευαστές να φτιάχνουν PCs, motherboards, κάρτες επέκτασης και περιφερειακά ελεύθερα. Αποτέλεσμα αυτής της πολιτικής ήταν η δημιουργία εκατοντάδων εταιριών κατασκευής εξαρτημάτων για PC. Ετσι, ο μεγάλος ανταγωνισμός δημιούργησε την ανάγκη αυτές οι εταιρίες να ασχοληθούν με την έρευνα για βελτίωση της απόδοσης των παραγόμενων προϊόντων με ταυτόχρονη μείωση του κόστους κατασκευής. Παράλληλα, η δυνατότητα που έδωσε η IBM να "χτίζουμε" ένα PC ανάλογα με τις λειτουργίες που θέλουμε να εκτελεί, μέσω των expansion slots, έδωσε στα PCs διάφορες μορφές -για παράδειγμα, PCs γραφείου, PCs ως παιχνιδομηχανές, multimedia PCs, βιομηχανικά PCs, PCs σε χρήση επαγγελματικών εργαλείων όπως αυτά της επιτραπέζιας τυπογραφίας κ.ά. Ως αρχική αγορά ένα PC στο κουτί του (case) μπορεί να περιέχει τα άκρως απαραίτητα για τη λειτουργία του εξαρτήματα. Είναι όμως έτσι κατασκευασμένο ώστε χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις, με τη χρήση ενός κατσαβιδιού και μόνο, ο καθένας να μπορεί να προσθέτει τα κατάλληλα εξαρτήματα δίνοντας νέα χαρακτηριστικά και νέες δυνατότητες στον υπολογιστή του. Στην ηλεκτρονική πλακέτα του PC υπάρχουν κενές θέσεις με τη μορφή βυσμάτων (slots) στις οποίες μπορούν να συνδεθούν άλλες πλακέτες που η καθεμία να δίνει και ένα νέο χαρακτηριστικό στη λειτουργία του υπολογιστή μας. Για τη δυνατότητά της αυτή η κεντρική πλακέτα του PC ονομάζεται motherboard (μητρική πλακέτα).

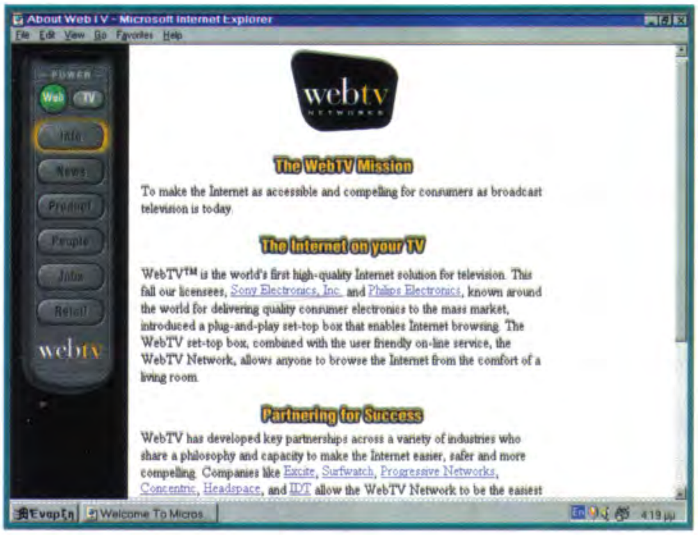
Εχετε αναρωτηθεί ποτέ ποια θα ήταν η πορεία της αγοράς των προσωπικών υπολογιστών, αν η IBM δεν είχε κατασκευάσει τον πρώτο τέτοιο υπολογιστή με ανοιχτή αρχιτεκτονική; Σε μία τέτοια περίπτωση ίσως τα PCs να ήταν τόσο απόμακρα όσο ο "εκ γενετής" μεγάλος αντίπαλός τους και ο καθ' όλα συμπαθέστατος Mac; Αν η ανοιχτή εκείνη αρχιτεκτονική δεν είχε ποτέ υπάρξει στη σχεδίαση των PCs, ίσως να μην αναμέναμε την έλευση του Pentium παλαιότερα και πρόσφατα του Pentium Pro με την ίδια ανυπομονησία και αγωνία που μας διέπει σήμερα ή θα αντιμετωπίζαμε το γεγονός με την ίδια απάθεια που μας χαρακτηρίζει όταν στις σελίδες των περιοδικών με τα άρθρα που αφορούν στους Mac διαβάζουμε την άφιξη στην αγορά των νέων επεξεργαστών της Motorola; Βέβαια, ο Mac κατέχει μερίδιο στην αγορά των υπολογιστών και πρέπει να του αναγνωρίσουμε πως μέχρι σήμερα προτιμάται από μεγάλη μερίδα επαγγελματιών για εξειδικευμένες εργασίες όπως DeskTop Publishing, επεξεργασία εικόνων κ.ά., στις οποίες μόλις πρόσφατα τα PCs μπόρεσαν να αντεπεξέλθουν ισάξια.

Εν τω μεταξύ, στο ενδιάμεσο διάστημα από την ημέρα που "γεννήθηκαν" τα PCs μέχρι τώρα που έχουν "ενηλικιωθεί" και "ωριμάσει" αρκετά, δεν απειλήθηκαν από κά-

ποιο νέο είδος υπολογιστή. Δηλαδή, δεν έχει βρεθεί στο δρόμο τους κάποια σοβαρή πρόταση που να έχει σταθεί εμπόδιο στην ανοδική πορεία τους και έστω προς στιγμή να έχει απειλήσει την κυριαρχία τους. Με γνώμονα την ανωτέρω παρατήρηση, κάλλιστα μπορεί κάποιος να υποθέσει πως για οικιακή χρήση δεν θα χρησιμοποιούσαμε προσωπικούς υπολογιστές αλλά θα είχαμε μείνει ακόμα στους home computers όπως η AMIGA και ο ATARI, που δυστυχώς σήμερα μάλλον τείνουν να χαθούν, μια και η τελευταία ιδιότητά τους που τους χαρακτήριζε ως υπολογιστές ιδανικούς για παιχνίδια χάνεται σιγά-σιγά, αφού τα multimedia PCs διαθέτουν πλέον κάτι παραπάνω από ισάξιες δυνατότητες σε ήχο και γραφικά από τις πάλαι ποτέ "αχτύπητες" αυτές "παιχνιδομηχανές". Ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως σήμερα τα TV games (SEGA, NINTENDO, SONY) έχουν τόσο μεγάλη εξέλιξη που τα παιχνίδια τους δεν είναι υποδεέστερα αυτών των υπολογιστών όπως συνέβαινε στις αρχές της δεκαετίας του '80.

Εκείνη λοιπόν η ενέργεια της IBM, αν και με μία γρήγορη ματιά θα τη χαρακτήριζε κάποιος ως εσφαλμένη, ήταν η αιτία για την καθιέρωση και την επικράτηση των προσωπικών υπολογιστών. Η ίδια η IBM μέχρι και σήμερα, που αρκετές εταιρίες κατασκευάζουν επώνυμα PCs όπως η COMPAQ, η ZENITH κ.ά. και τα συναρμολογούμενα έχουν κατακλύσει την αγορά, είναι ένας από μεγαλύτερους εμπορικούς κολοσσούς με αρκετά κέρδη ετησίως. Βέβαια, κάποια στιγμή στην προσπάθειά της να δημιουργήσει ένα νέο σύστημα με κλειστή αυτήν τη φορά αρχιτεκτονική (PS2) δεν είχε από την αρχή τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

Ενας άλλος λόγος που το PC γνώρισε τέτοια απήχηση από τους χρήστες είναι και η συνεχής υποστήριξη που είχε από έναν άλλο κολοσσό, τη Microsoft. Ο δημιουργός της Microsoft, Bill Gates, ένας άνθρωπος που είχε γοητευθεί από το θαύμα των υπολογιστών, πίστεψε στα PCs από πολύ νωρίς. Οπως κάθε επιχειρηματίας, έθεσε ως στόχο



WebTV: Τίποτα παραπάνω από μία τηλεόραση με πρόσβαση στον Web.

την επιτυχία της εταιρίας του και μέσα από σωστές επιλογές, γνωρίζοντας καλά την ψυχοσύνθεση και τις ανάγκες του απλού χρήστη και με ιδιαίτερο μεράκι δημιούργησε προϊόντα που έδωσαν νέο ύφος στα PCs, ιδιαίτερα τη στιγμή που αποφάσισε να εισαγάγει στα PCs την επικοινωνία του χρήστη με τον υπολογιστή μέσα από ένα γραφικό περιβάλλον, κάτι που πράγματι έλειπε από αυτό το είδος των υπολογιστών. Εκείνη η στιγμή ήταν η αφετηρία για μια νέα πορεία των PCs στο χώρο της Πληροφορικής, με αποτέλεσμα μέχρι σήμερα μάλλον να μην έχουν να φοβηθούν τίποτα και κανέναν. Δημιουργώντας σχεδόν όλων των ειδών τις εφαρμογές για το παραθυρικό περιβάλλον των Windows, με ιδιαίτερη έμφαση στις εφαρμογές γραφείου, χρησιμοποιώντας όσο το δυνατόν ένα σταθερό user interface, το οποίο μάλιστα με μια έξυπνη κίνηση επέτρεψε να το χρησιμοποιούν και άλλοι δημιουργοί εφαρμογών για Windows (π.χ. τα πλήκτρα των toolbars), καθιέρωσε τα PCs ως το απαραίτητο δίδυμο υπολογιστή-λογισμικού για κάθε γραφείο. Ακόμα και σήμερα, την εποχή που ένα δίκτυο όπως το Internet δεν είναι πλέον προϊόν επιστημονικής φαντασίας (αν και προς στιγμή φάνηκε να έχει καθυστερήσει αρκετά), έχει δημιουργήσει ένα σύνολο αξιόλογων Internet εφαρμογών για PC διεκδικώντας ένα αρκετά καλό κομμάτι από την "πίτα" της αγοράς και από ό,τι φαίνεται έπεται συνέχεια. Η εταιρία Microsoft είναι εκείνη που δημιούργησε το λειτουργικό σύστημα του πρώτου PC, το MS-DOS το οποίο, αν και στηρίχθηκε στο παλαιότερο CPM, μέσα από μία πορεία με αρκετές αναβαθμίσεις, επεμβάσεις από την ίδια τη Microsoft ή κατόπιν συνεργασίας με άλλες εταιρίες όπως η Symantec του διάσημου Norton εξελίχθηκε σε ένα ανεξάρτητο και με δική του προσωπικότητα λειτουργικό για stand alone συστήματα προσωπικών υπολογιστών (PCs). Αυτό το λειτουργικό για αρκετά χρόνια είναι το μέσο επικοινωνίας που έχουμε εμείς οι απλοί χρήστες και τα προγράμματα που χρησιμοποιούμε με τους ημιαγωγούς, τους επεξεργαστές, τα αποθηκευτικά μέσα και τα chips μνήμης. Ακόμη και σήμερα, την εποχή των Windows NT, πολλές φορές καταφεύγουμε σε αυτό για να εκτελέσουμε διάφορες εργασίες.

Κάνοντας ένα flash back στην πορεία των PCs και της ίδιας της Microsoft δεν θα ήταν παράτολμο να πούμε πως είναι δύο πράγματα συνυφασμένα. Μπορείτε να φανταστείτε τι θα ήταν η Microsoft χωρίς τα PCs και τα PCs χωρίς τη Microsoft. Ισως να μην υπήρχαν καν και, αν υπήρχαν, θα γνώριζαν αυτήν τη δόξα;

ΚΑΤΩ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΑΠΟ ΤΟ PC ΜΟΥ

Παρακολουθώντας ανελλιπώς τις εξελίξεις στον τομέα της Πληροφορικής και ιδιαίτερα τα των PCs δρώμενα μέσα από τον ελληνικό και ξένο περιοδικό Τύπο παρατήρησα πως το τελευταίο εξάμηνο όλο και πιο συχνά γίνεται λόγος για κάποια νέα μηχανήματα (για μένα ταιριάζει καλύτερα ο χαρακτηρισμός "μηχανάκια") τα οποία, όταν διατεθούν στην αγορά, θα αντικαταστήσουν τα σημερινά PCs. Αυτές οι συσκευές, σύμφωνα με τις δηλώσεις των κατασκευαστών τους, θα είναι πολύ απλές στη χρήση τους και για τη λειτουργία τους θα απαιτείται ενσύρματη ή ασύρματη σύνδεση με κάποιο δίκτυο με ταχύτατους servers. Εχουν γίνει αναφορές για παρόμοιες συσκευές από διάφορους κατασκευαστές, ενώ οι ονομασίες που έχουν δοθεί είναι ανάλογες με τη χρήση και τις δυνατότητές τους. Τα IPC, NC και Net

PCs ακούγονται περισσότερο και σύμφωνα με τους οραματισμούς και τις φιλοδοξίες των κατασκευαστών τους θα είναι και οι killers των PCs.

Η Sun παρουσίασε πρόσφατα το JavaStation Network, ένα νέο σύστημα στο οποίο οι εφαρμογές θα βρίσκονται στον server ενός δικτύου και μέσω του Internet θα μεταφέρονται στο JavaStation. Οταν τελειώσει η επεξεργασία τους από το χρήστη, θα επιστρέφονται στο δίκτυο. Οι δηλώσεις κατά των PCs ακούγονται από τους ανθρώπους της Sun, οι οποίοι είναι και οι εμπνευστές του NC, και πιστεύουν πως με την κυκλοφορία του στην αγορά θα επέλθει και το τέλος των PCs. Η αλήθεια είναι πως όταν παρουσιάστηκε το JavaStation, το δίδυμο Microsoft-Intel έσπευσε να κάνει δηλώσεις κατά της νέας συσκευής και συγχρόνως να ενημερώσει τους καταναλωτές για την προσπάθεια που καταβάλλεται από το δίδυμο για φθηνά PCs. Προκειμένου δε να μη βρεθούν προ εκπλήξεων ανακοίνωσαν την κατασκευή των Net PCs, συσκευών χωρίς τη δυνατότητα επέκτασης όπως τα κανονικά PCs και με πολύ χαμηλό κόστος. Τα πάντα θα είναι αποθηκευμένα σε κάποιον ισχυρό server και ο χρήστης με τη διαδικασία του download θα τα κατεβάζει από εκεί. Με την ολοκλήρωση της εργασίας του θα επιστρέφει τα πάντα στον server.

Από τη συνεργασία της PHILIPS και της πασίγνωστης SONY έρχεται μία άλλη πιο "low profile" συσκευή, η WEBTV, η οποία όμως δεν έχει τη φιλοδοξία να αντικαταστήσει το PC. Απλώς δίνει τη δυνατότητα στους αδαείς των υπολογιστών να αποκτήσουν πρόσβαση στον Web μέσω μιας απλής συσκευής τηλεόρασης. Μπορεί κάλλιστα να χαρακτηριστεί σαν ένα τερματικό που μοιάζει πολύ με συσκευή video, συνδέεται στην τηλεόραση και έχει πρόσβαση στον Web.

Ενας άλλος κολοσσός, η Mitsubishi, έχει ανακοινώσει την κατασκευή μιας συσκευής τηλεόρασης με την ονομασία DiamondWeb που εκτός από τα εξαρτήματα μιας απλής τηλεόρασης θα διαθέτει επιπλέον και τα απαραίτητα για τη σύνδεση στο Internet, ενώ ο επεξεργαστής της είναι ο PowerPC της Motorola. Σε ό,τι αφορά τα IPCs (Internet PC), που ακούγονται περισσότερο τελευταία, πρόκειται -σύμφωνα πάντα με τις εξαγγελίες των κατασκευαστών- για μία ηλεκτρονική συσκευή που αποτελείται από κάποια βασικά μέρη, σε σχέση με αυτά που διαθέτει ένα κανονικό PC, και ο τρόπος λειτουργίας δεν διαφέρει από αυτόν των Net PCs, αν και από μια γρήγορη εκτίμηση μάλλον πρόκειται για την ίδια συσκευή και όχι για δύο διαφορετικά προϊόντα.

Μετά την επίδειξη ενημέρωσης ήρθε η ώρα και για λίγη γκρίνια. Αλήθεια, πού το πάνε όλοι αυτοί; Τι μας ετοιμάζουν; Δεν είναι η άφιξη αυτών των συσκευών που με ενοχλεί αλλά η κινδυνολογία για αντικατάσταση των PCs με τη σημερινή μορφή τους. Ερχεται, δηλαδή, το τέλος της αναβάθμισης μόνο και μόνο επειδή κάποιοι δεν κατάφεραν να συναγωνιστούν τα PCs; Συσκευές κουτιά χωρίς δυνατότητα καμιάς επέμβασης; Οι νέες αυτές συσκευές που μας προτείνουν μου θυμίζουν τους home computers των αρχών της δεκαετίας το '80. Και εκείνες δεν είχαν αποθηκευτικά μέσα, θύμιζαν περισσότερο ηλεκτρικές συσκευές και δεν είχαν δυνατότητες βελτίωσης. Αυτό θεωρείται εξέλιξη;

Αυτές οι νέες συσκευές έχουν όλες ένα κοινό, τη σύνδεση στο Internet. Με τις υπάρχουσες ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων, μέσω των "άψογων" γραμμών του ΟΤΕ και με ποσοστό χρηστών στο διαδύκτιο πολύ μικρό (λίγοτεροι από έναν στους δέκα), για να "κατεβεί" στον υπολογιστή μου ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου όπως το Word (30 Mbytes) περιμένω γύρω στις είκοσι τέσσερις (24) ώρες... Σκεφτείτε τι θα γίνεται όταν το ποσοστό χρηστών στο δίκτυο ανέβει. Για να γράψω μία ευχητήρια επιστολή σε κάποιον που γιορτάζει το Πάσχα, θα ξεκινώ το download του Word λίγο πριν από τα Χριστούγεννα. Και αυτό είναι το λιγότερο καθώς υπάρχουν και χειρότερα. Οταν κάποιος επαγγελματίας θα θέλει να δηλώσει συμμετοχή σε έναν μειοδοτικό διαγωνισμό για την κατασκευή κάποιου δημόσιου έργου, π.χ. μιας γέφυρας, θα αρχίζει να γράφει την επιστολή με την προσφορά του όταν η γέφυρα θα έχει ήδη παραδοθεί στην κυκλοφορία. Από την άλλη πλευρά, για οποιαδήποτε εργασία με τον υπολογιστή θα πρέπει να είμαι on-line με κάποιον Internet Provider ή κάποια βάση δεδομένων. Δηλαδή, ο μεγάλος κερδισμένος θα είναι ο ΟΤΕ (ωχ! τώρα έχουμε και χρονοχρέωση!). Και ποιο θα είναι το κόστος της on-line σύνδεσης; Τι θα πληρώνω για τη χρήση των προγραμμάτων που θα ήθελα να κατεβάσω στο δικό μου Net-PC; Ποια η ασφάλεια των δεδομένων και των κειμένων μου από τις ματιές των αδιάκριτων, όταν δεν θα έχω κάποιο μέσο αποθήκευσης; Μια και το έφερε η κουβέντα, με τους hackers τι θα γίνει; Αλήθεια, μήπως είναι φρονιμότερο να ασχοληθείτε με την ανεύρεση λύσεων σε τέτοιου είδους προβλήματα που ταλαιπωρούν και χρήστες και providers; Λοιπόν, ελπίζω εμείς οι χρήστες να μην πέσουμε στην παγίδα που ετοιμάζουν οι εχθροί των PCs. Οσο εμείς θα στηρίζουμε την αγορά των PCs τόσο κάτι σχέδια σαν τα προηγούμενα δεν θα βρουν απήχηση. Δεν έχω αντίρρηση και θα ήθελα το Internet να μπει σε κάθε σπίτι χωρίς να είναι αναγκαία η αγορά κάποιου υπολογιστή, αλλά όχι εις βάρος των ίδιων των προσωπικών υπολογιστών.

ΝΕΟ ΕΤΟΣ - ΝΕΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Αν η Intel τηρήσει τις εξαγγελίες της σχετικά με την κυκλοφορία του νέου επεξεργαστή της, θα πρέπει ήδη να έχει κυκλοφορήσει ο νέος Pentium P55c με την τεχνολογία MMX (επεκτάσεις πολυμέσων). Τα PCs που φέρουν στη motherboard τους αυτόν τον επεξεργαστή θα τρέχουν με μεγαλύτερη ταχύτητα εφαρμογές και multimedia δεδομένα χάρη στη νέα τεχνολογία. Σύμφωνα με αυτήν, ο νέος επεξεργαστής θα έχει τη δυνατότητα να εκτελεί πολλές εργασίες υπολογισμού και πράξεων συγχρόνως. Με αυτό το νέο χαρακτηριστικό πολύπλοκοι αλγόριθμοι όπως αυτοί που χρησιμοποιούνται για τη συμπίεση-αποσυμπίεση video και ήχου θα εκτελούνται με μεγαλύτερη ταχύτητα. Στην πράξη η νέα αυτή τεχνολογία θα δώσει τη δυνατότητα στους κατασκευαστές παιχνιδιών και multimedia εφαρμογών να ενσωματώσουν στις εφαρμογές τους video και 3D animation καλύτερης ποιότητας. Gamers όλου του κόσμου, αν το νέο "παιδί" της Intel έχει τις δυνατότητες που η "μαμά" του υπόσχεται, τότε τα games θα αποκτήσουν ένα νέο βελτιωμένο ύφος χωρίς αργά scroll και διακοπτόμενες κινήσεις. Το αποτέλεσμα θα είναι πολύ καλύτερο, αν στο υποψήφιο multimedia σύστημα υπάρχει και μία από τις νέες κάρτες γραφικών που ενσωματώνουν 3D acceleration.

■



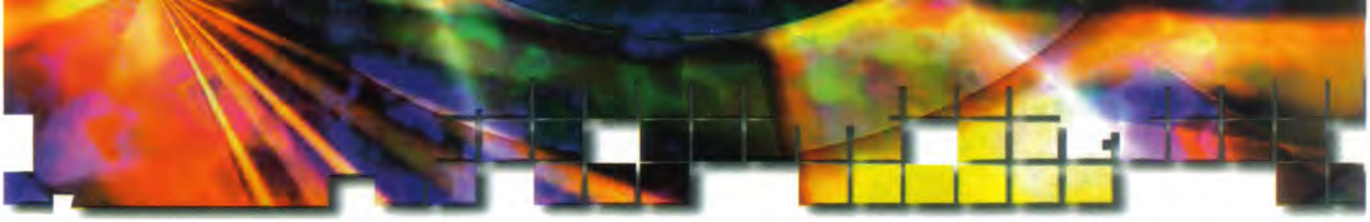
Ακούστε τα μεγάλα νέα
Δείτε τις μικρές τιμές
ΝΕΑ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΤΜΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA-ΠΛΑΙΣΙΟ
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24 & ΟΜΗΡΟΥ 5, ΨΥΧΙΚΟ
ΗΧΕΙΑ
WA 2x3 W 7.900
WA 2x5 W 11.900
WA SUBWOOFER 29.900
AMAHA YST-20DSP 20.900
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
MISS MELODY 16 BIT 8.900
SOUND BLASTER 16 PNP 23.900
SOUND BLASTER 32 PNP 35.900
SOUND BLASTER 32 PNP AWE 57.900
YAMAHA SW60XG - PROFESSIONAL 49.900
ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
HERCULES TERMINATOR 3D 4MB EDO 34.900
HERCULES DYNAMITE 128 4MB MDRAM 37.900
JOYSTICK
PRIMAX GAMESTICK 2.900
QUICK SHOT AVENGER PRO 4.900
THRUSTMASTER XL - ΔΩΡΟ ΤΟ EF 2000 8.470
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO 10.900
ΤΙΤΛΟΙ CD
Ένα νέο, πλήρως εξοπλισμένο τμήμα με την μεγαλύτερη θεματολογία, έτοιμο να ικανοποιήσει οποιαδήποτε επιθυμία σας.
RADIO - TV - VIDEO
RADIO TUNER 9.900
TV TUNER 29.900
QUICKCAM ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ 29.900
QUICKCAM ΕΓΧΡΩΜΗ 79.900
DIGITISER
WACOM ART PAD II + DABBLER 45.900
πλαισιο
A. ΚΕΝΤΡΙΚΟ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24, ΤΗΛ.: 3844001-4 B. ΕΚΤΟΣ ΔΑΚΤΥΛΙΟΥ: ΨΥΧΙΚΟ: ΟΜΗΡΟΥ 5, ΤΗΛ.: 6779200-3 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ: ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΤΗΛ.: 2892000 (30 γραμμές)
ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%

ΛΟΓΟΚΡΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

"Το δίκτυο απλώνεται ανεξέλεγκτα, σαν την πανούκλα, και φέρει τον αναθεματισμένο ιό της ελευθερίας."
Declan McCullagh - Plague of freedom

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr





Πολύ λίγοι φαντάζονταν τη δεκαετία του '60 πως ένα ψυχροπολεμικό σχέδιο για τη διατήρηση των επικοινωνιών σε περίπτωση πυρηνικής επίθεσης θα μπορούσε να εξελιχθεί, ύστερα από 30 χρόνια, σε έναν νέο "εφιάλτη" για τις ανά τον κόσμο κυβερνήσεις, σε ένα επαναστατικό επικοινωνιακό μέσο προσβάσιμο σε (και από) όλους. Πυρηνική επίθεση, βέβαια, δεν έγινε και ο ψυχρός πόλεμος τερματίστηκε εν μέσω πανηγυρισμών, τα παρεπόμενά του όμως εμφανίζονται πολύ πιο απειλητικά από την ίδια την έλευση των "βαρβάρων".

ΤΟ INTERNET ΠΡΟ ΤΩΝ ΠΥΛΩΝ

Το δίκτυο των δικτύων ενώνει εκατοντάδες υπολογιστές μεταξύ τους σχηματίζοντας έτσι ένα σύμπαν δύο ψηφίων. Αυτό που ονομάζεται κυβερνοχώρος δεν είναι τίποτε άλλο παρά ατέλειωτες ακολουθίες από 0 και 1. Ο κυβερνοχώρος όμως είναι ένα πεδίο του πραγματικού κόσμου, αφού εκατομμύρια άνθρωποι συνευρίσκονται καθημερινά σε αυτόν, ζώντας σε ένα άλλο επίπεδο την πραγματικότητα. Στο Internet έχει καθιερωθεί ο όρος netizen, κατά το citizen, προκειμένου να αποδοθεί αυτή ακριβώς η αίσθηση, του πολίτη δηλαδή του Δικτύου, ενός χώρου πολύ κοντά αλλά και πέρα από τον πραγματικό όπου καθένας συμμετέχει ισότιμα, όντας μη υποχρεωμένος όμως να συμμορφωθεί με κανέναν κανόνα.

Την ιδιότυπη αυτή ελευθερία που υπάρχει στο Δίκτυο άλλοι την υπερασπίζονται, άλλοι την καταχρώνται, άλλοι απλώς την εκμεταλλεύονται και άλλοι την κατακρίνουν ως ασυδοσία. Το γεγονός ότι το Internet, όντας ένα νέο μέσο, δεν διέπεται από νομοθεσία που να το αφορά άμεσα, περιπλέκει τα πράγματα και ταυτόχρονα θέτει τη βάση μιας μεγάλης διένεξης σε ό,τι αφορά τη διαμόρφωση της νομοθεσίας αυτής. Τι έχει να κερδίσει κάποιος από το Internet; Προς όφελος τίνος θα αναπτυχθεί μελλοντικά το Δίκτυο;

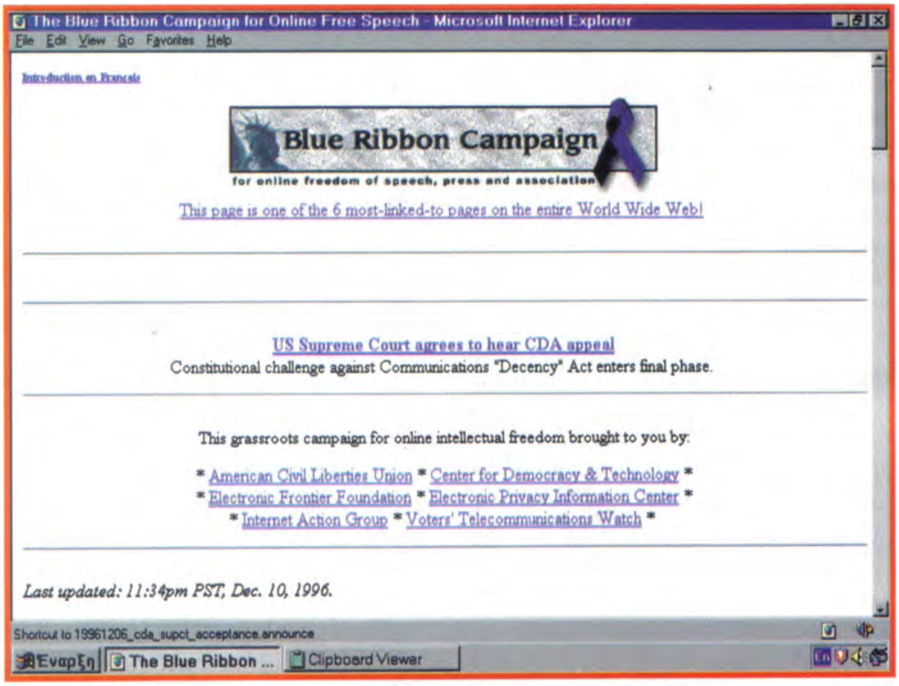
Ο 19ος και ο 20ός αιώνας χαρακτηρίστηκαν ως "βιομηχανικοί" αιώνες. Η εξουσία βρισκόταν σε όσους είχαν τη δύναμη να κινήσουν το κεφάλαιο και τη βιομηχανία. Η βιομηχανική εποχή παραχωρεί σταδιακά τη θέση της στη νέα, που θα σημαδέψει την είσοδο της ανθρωπότητας στην τρίτη μετά Χριστόν χιλιετηρίδα, την εποχή της πληροφορίας. Κατά τη νέα εποχή, νομείς της εξουσίας θα είναι οι διαχειριστές της πληροφορίας.

Η μεγάλη σπουδαιότητα του Internet για τα χρόνια που θα έρθουν συνοψίζεται στον τεράστιο όγκο πληροφοριών που φιλοξενεί. Το Internet δεν είναι απλώς ο προάγγελος της νέας εποχής, είναι η ίδια η νέα εποχή.

Οι δυνατότητες που έχει είναι μεγάλες. Για πρώτη φορά ο κόσμος μπορεί να έρθει τόσο κοντά. Η ίδια η φύση του Δικτύου το καθιστά ιδανικό για μαζική και διαπροσωπική επικοινωνία. Για την επιστημονική έρευνα ανοίγονται νέες δυνατότητες. Η αναζήτηση πληροφοριών και στοιχείων παύει να είναι χρονοβόρα και επίπονη διαδικασία. Μπορούν να ολοκληρωθούν σε λίγα μόλις λεπτά διαδικασίες αναζήτησης που διαφορετικά θα έπαιρναν μέρες. Οι εμπορικές δυνατότητες του Δικτύου, εξάλλου, καθιστούν την οικονομική εκμετάλλευσή του αναγκαία. Τεράστια ποσά χρόνου και χρήματος μπορούν να εξοικονομηθούν, αφού είναι δυνατόν να αποφευχθούν οι πολυδάπανες διαδικασίες προώθησης, πώλησης και διακίνησης των προϊόντων. Ο ανταγωνισμός γίνεται ακόμα πιο έντονος και η διαφήμιση εισέρχεται δυναμικά, χώρια που ολόκληρη η βιομηχανία προϊόντων Πληροφορικής είναι στενά συνυφασμένη με το Δίκτυο. Οι εργασιακές σχέσεις αλλάζουν και αυτές. Οι εργαζόμενοι έχουν πλέον τη δυνατότητα να εργάζονται από το σπίτι τους, αποφεύγοντας τις μετακινήσεις. Τα παραδοσιακά μέσα εξελίσσονται και αυτά μαζί με τη γραφική πλευρά του Δικτύου, τον World Wide Web. Η ηλεκτρονική έκδοση ενός εντύπου στοιχίζει λιγότερο και έχει τη δυνατότητα να απευθυνθεί σε πολύ μεγαλύτερο κοινό. Η τεχνολογία των πολυμέσων εισερχόμενη στο Δίκτυο του προσδίδει διαφορετική διάσταση φέρνοντάς το κοντά σε μια πολύ πειστική αναπαράσταση της πραγματικότητας, καθιστώντας το ένα σχετικά φθηνό παγκόσμιο μέσο επικοινωνίας. Το Internet όμως διαθέτει, μέχρι στιγμής τουλάχιστον, κάτι ακόμα πιο σημαντικό. Έχει την εγγενή δυνατότητα να επεκτείνεται απεριόριστα από όλους και με κάθε κόμβο του να λειτουργεί σχεδόν αυτόνομα από τους άλλους. Η ηλεκτρονική επικοινωνία μέσα σε αυτό είναι γρήγορη, άμεση και, το σπουδαιότερο, αμφίδρομη. Ο νέος αιώνας της πληροφορίας θα στηριχθεί στο Δίκτυο, οι δυνατότητες του οποίου, με δεδομένη τη διαρκή πρόοδο της τεχνολογίας, μοιάζουν απεριόριστες. Είτε το θέλουμε είτε όχι το Δίκτυο υπάρχει και θα εξακολουθήσει να υπάρχει. Η πορεία του έχει δρομολογηθεί και δεν είναι αναστρέψιμη. Ο αγώνας όμως για την τελική μορφή του κάθε άλλο παρά ειρηνικός θα είναι. Αυτοί που κατέχουν την εξουσία θα θελήσουν να το ελέγξουν, ενώ εκείνοι που την επιδιώκουν θα ζητήσουν το ψηφιακό μερίδιό τους. Το Internet βρίσκεται προ των πυλών και ήδη ...τις κάνει να τρίζουν.

ΔΥΣΟΙΩΝΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Το Δίκτυο δεν είναι βέβαια τόσο παγκόσμιο όσο θα νόμιζε κάποιος. Εκτός αν περιορίζει τον κόσμο στον αναπτυγμένο Βορρά. Για να έχει κάποιος πρόσβαση στο Δίκτυο χρειάζεται έναν υπολογιστή, modem, μια αξιόπιστη τηλεφωνική γραμμή, ηλεκτρισμό και επαρκή γνώση των υπολογιστών αλλά και της αγγλικής. Το 80% των κατοίκων του πλανήτη δεν έχει τις στοιχειώδεις επικοινωνιακές υποδομές για να συνδεθεί στο Δίκτυο. 49 χώρες έχουν λιγότερες από μία τηλεφωνικές γραμμές για 100 κατοίκους, την ίδια στιγμή που οι ΗΠΑ διαθέτουν περισσότερες από δύο απευθείας συνδέσεις στο Δίκτυο για τον ίδιο αριθμό ανθρώπων. Ο μισός πληθυσμός της υφηλίου δεν έχει κάνει ποτέ ένα απλό τηλεφώνημα, ενώ έρευνες που έγιναν από τον Οργανισμό Ανάπτυξης και Οικονομικής Συνεργασίας έχουν δείξει πως η οικονομική ανάπτυξη μιας χώρας είναι στενά συνδεδεμένη με την πυκνότητα του τηλεφωνικού δικτύου της. Το κόστος των μηχανημάτων επίσης



Η εκστρατεία Blue Ribbon, που ξεκίνησε από τη σύμπραξη πολλών οργανώσεων, οδήγησε στην καθιέρωση της μπλε κορδέλας ως συμβόλου κατά της λογοκρισίας.

είναι πολλαπλάσιο μεταξύ Βορρά και Νότου. Ενα modem στην Ινδία κοστίζει τέσσερις φορές περισσότερο απ' ό,τι στις ΗΠΑ σε πραγματικούς αριθμούς, χωρίς να συνυπολογισθεί η τεράστια διαφορά βιοτικού επιπέδου. Στην Ινδία, παρεμπιπτόντως, υπάρχουν μόλις 8 εκατομμύρια τηλεφωνικές γραμμές για περισσότερους από 900 εκατομμύρια κατοίκους, περίπου μία για κάθε 112 ανθρώπους. Θα ήταν περιττό ίσως να αναφερθούμε στις τεράστιες διαφορές στο κόστος των υπολογιστών καθώς και στις εκπαιδευτικές δυσαναλογίες μεταξύ των αναπτυγμένων χωρών και του Τρίτου Κόσμου. Βρισκόμαστε, άραγε, μπροστά στο φάσμα της διαμόρφωσης μιας νέας επικοινωνιακής ελίτ που θα κρατά ξανά τα ηνία κατά τον νέο αιώνα της πληροφορίας; Ακόμα χειρότερα, μήπως η εξουσία αυτή του Βορρά θα αποτελέσει μια νέα - αποικιακού τύπου - εκμετάλλευση σε βάρος του Νότου;

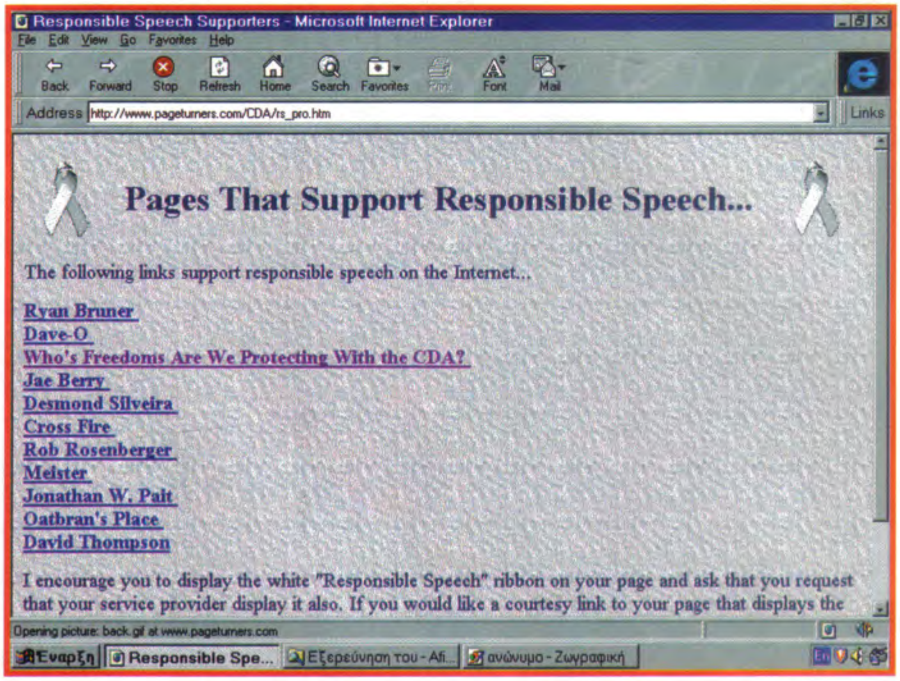
Η αμερικανική εταιρία επικοινωνιών AT&T έχει θέσει σε εφαρμογή το φιλόδοξο πρόγραμμα Africa one, κόστους 1,9 δισ. δολαρίων, στοχεύοντας να απλώσει ένα πολύ γρήγορο καλώδιο οπτικών ινών γύρω από την αφρικανική ήπειρο. Η γερμανική Siemens την κατηγορεί για προθέσεις "ψηφιακού αποικισμού", έχοντας όμως και η ίδια ανάλογο ανταγωνιστικό σχέδιο με το οποίο σκοπεύει να συνδέσει την Αφρική κομμάτι-κομμάτι. Η Motorola ετοιμάζει ένα εναλλακτικό σχέδιο ενοποίησης του κόσμου που βασίζεται στην εκτόξευση 66 δορυφόρων σε χαμηλή τροχιά. Το Internet προχωρά, λοιπόν, ακολουθώντας τα σίγουρα βήματα των αρχών του 20ού αιώνα. Ο υπερ-ιρανικός σιδηρόδρομος και η σύνδεση Καΐρου-Κέιπ Τάουν είναι μερικά μόνο από τα παραδείγματα της "ανάπτυξης" αυτής κατά τη βιομηχανική εποχή.

Το πρώτο βήμα για τον έλεγχο του Δικτύου είναι να ελέγχει κάποιος τη σύνδεσή σε αυτό, για να μπορεί να επιβάλλει έτσι την άποψή του για το τι επιτρέπεται να διακινείται μέσω του δικτύου που "προσφέρει". Οι αναμφίβολα μεγάλες αναπτυξιακές δυνατότητες που προσφέρει η σύνδεση του Τρίτου Κόσμου κρύβει μεγάλες δυνατότητες πολιτικής επιβολής και εκμετάλλευσης, κάτι που προσφέρει γόνιμο έδαφος στις κάθε είδους "ρυθμίσεις" και "παρεμβάσεις". Το "ενδιαφέρον" όμως για τον Τρίτο Κόσμο ενέχει και έναν άλλο κίνδυνο: το να προχωρήσει μόνο στην εμπορική εκμετάλλευση των χωρών αυτών παρέχοντας σύνδεση σε έναν περιορισμένο αριθμό ελεγχόμενων ανθρώπων. Ετσι, ξεδιπλώνοντας το δίκτυο μόνο τις εμπορικές του δυνατότητες και αφήνοντας ανεκμετάλλευτες όλες τις άλλες πλευρές του που θα μπορούσαν να βελτιώσουν το βιοτικό επίπεδο των χωρών αυτών, βυθίζει τους κατοίκους τους σε βαθύτερο σκοτάδι. Οι μέχρι τώρα ενέργειες προς αυτή την κατεύθυνση δείχνουν. Η ψαλίδα συνεχίζει να ανοίγει σε βάρος των "υπανάπτυκτων".

ΠΕΡΙ ΕΛΕΓΧΟΥ

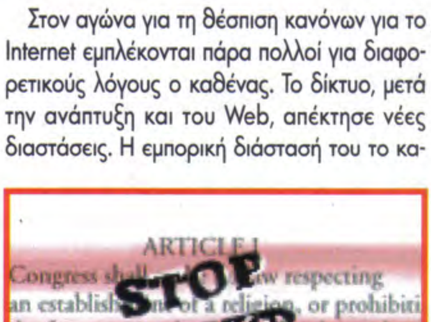
Ο έλεγχος και η λογοκρισία των μέσων επικοινωνίας δεν είναι κάτι καινούριο. Ηδη από το 1543, έναν αιώνα μετά την ανακάλυψη της τυπογραφίας, του πρώτου μαζικού μέσου επικοινωνίας, ο πάπας στο πλαίσιο της αντιμεταρρύθμισης εξέδωσε το περίφημο Index, τον κατάλογο δηλαδή των απαγορευμένων βιβλίων που δεν έπρεπε οι πιστοί να διαβάζουν. Το Index αυτό διατηρήθηκε για πολλούς αιώνες, καθιστώντας σαφή την πρόθεση του παπικού κράτους για αυστηρό έλεγχο των πραγμάτων. Ο έλεγχος των μέσων, βέβαια, δεν προέρχεται μόνο από την πρόθεση κρατών, ατόμων ή οργανώσεων να διατηρήσουν την εξουσία τους. Προέρχεται και από τη διάθεση της κοινωνίας να αυτοπροστατευθεί από την ασυδοσία ορισμένων και να εμποδίσει τη δράση "αντικοι-

νωνικών" παραγόντων, με διάφορους βέβαια ορισμούς του όρου "αντικοινωνικός". Στο θέμα τού πώς πρέπει να είναι και να λειτουργούν τα ΜΜΕ έχουν επιχειρηθεί αρκετές προσεγγίσεις, αποτελώντας μέρος βέβαια γενικότερων θεωριών για το πώς πρέπει να είναι και να λειτουργούν τα πράγματα. Η αυταρχική θεωρία, με κυριότερο εκπρόσωπο τον Siebert, θέλει τα ΜΜΕ να βρίσκονται στο "συνολικό και απόλυτο έλεγχο της κεντρικής εξουσίας". Η άποψη αυτή δικαιολογεί τόσο την προληπτική όσο και την κατασταλτική λογοκρισία και εφαρμόζεται ως πρακτική από συγκεντρωτικά και αυταρχικά καθεστώτα. Η φιλελεύθερη θεωρία, βασιζόμενη στους Mill και Milton, προωθεί την άποψη πως μόνο με την απόλυτη ελευθερία των απόψεων είναι δυνατή η δικαιοσύνη και η προαγωγή της αλήθειας. Στην ακραία μορφή της η άποψη αυτή πάσχει στο πού σταματάνε τα όρια της ελευθερίας, στος ποιος αποφασίζει για τα όρια αυτά και στο τι γίνεται όταν τα μέσα έχουν συγκεντρωθεί στα χέρια λίγων, μη αφήνοντας τους πολλούς να εκφραστούν. Το αίτημα, πάντως, για ελευθερία της άποψης έχει γίνει θεμελιώδες στις αναπτυγμένες χώρες και έχει θεσμοθετηθεί η ελευθερία αυτή, ασχέτως με το αν αποτελεί μύθο ή πραγματικότητα. Μια τρίτη προσέγγιση αναφέρεται στην "κοινωνική υπευθυνότητα" των μέσων, σύμφωνα με την οποία τα μέσα οφείλουν να συμμορφώνονται με τις αξίες και τα πρότυπα μιας κοινωνίας και να αυτοελέγχονται. Δεν πρέπει, για παράδειγμα, να προβάλλουν την εγκληματικότητα ή να μην προβάλλουν ποικιλία απόψεων. Οι θεωρίες αυτές έδωσαν το πλαίσιο των νομικών καθεστώτων που διέπουν τα ΜΜΕ σήμερα. Σε μια ευνομούμενη κοινωνία είναι θεμιτό να υπάρχουν κανόνες που να διέπουν τη λειτουργία τους. Είναι αθέμιτο όμως οι κανόνες αυτοί να αποσκοπούν στην εξαφάνιση της διαφορετικής άποψης και την εξασφάλιση προσωπικών συμφερόντων. Από τη στιγμή που οι ισχυροί έχουν κατορθώσει να επιβληθούν στους ανίσχυρους, κάθε έννοια ευνομούμενης κοινωνίας χάνεται και η αναφορά σε αυτήν ακούγεται ως εμπαιγμός. Αυτό που καθιστά το Internet τόσο επίφοβο είναι το απλό γεγονός ότι ο καθένας μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτό πρεσβεύοντας ό,τι θέλει. Και από αυτό το σημείο αρχίζει η συζήτηση: Ποιοι δεν πρέπει να έχουν πρόσβαση στο Internet; Ποιοι λόγοι το επιβάλλουν;



Η αντιεκστρατεία White Ribbon, μία από τις πολλές που υπάρχουν στο δίκτυο, αναφέρεται στην ανάγκη υπευθυνότητας στο Internet, υποστηρίζοντας τη CDA.

Στον αγώνα για τη θέσπιση κανόνων για το Internet εμπλέκονται πάρα πολλοί για διαφορετικούς λόγους ο καθένας. Το δίκτυο, μετά την ανάπτυξη και του Web, απέκτησε νέες διαστάσεις. Η εμπορική διάστασή του το καθιστά κλειδί για τις συναλλαγές του μέλλοντος καθώς ολοένα περισσότερες εταιρίες αποκτούν πρόσβαση σε αυτό. Οι σελίδες του Web γίνονται ένας νέος, σχετικά φθηνός διαφημιστικός χώρος.



Η προοπτική των on-line πωλήσεων γοητεύει τις εταιρίες. Η ταχύτητα και αμεσότητα των συναλλαγών ανοίγει νέους δρόμους. Νέες επιχειρηματικές δραστηριότητες, όπως η πώληση ειδήσεων, αναπτύσσονται. Οι εταιρίες software και η μουσική βιομηχανία προβληματίζονται για την απειλή των δικαιωμάτων τους μέσω του Δικτύου και απαιτούν τη διασφάλισή τους (ή την αποζημίωση, σε ρευστό βέβαια). Από την άλλη πλευρά, η επικοινωνιακή/ενημερωτική πλευρά του Δικτύου βρίσκει αντιμέτωπες διάφορες θρησκευτικές, κρατικές και άλλες οργανώσεις, τους υπερασπιστές της ελευθερίας του Δικτύου, τα παραδοσιακά μέσα που δεν βλέπουν με καλό μάτι την απειλή της παντοδυναμίας τους, αυτούς που επωφελούνται από το Δίκτυο για να

διακινήσουν "παράνομο" υλικό, οργανώσεις που βρήκαν ένα βήμα για να πουν τη γνώμη τους, απλούς χρήστες που διασκεδάζουν ή ενημερώνονται στο Δίκτυο με έναν πιο άμεσο και κριτικό τρόπο και ανθρώπους, τέλος, κάθε ηλικίας που βρίσκονται για ένα σωρό λόγους στον κυβερνοχώρο.



Η δυνατότητα του Δικτύου να συνδυάζει τόσο διαφορετικά μεταξύ τους στοιχεία περιπλέκει τα πράγματα όσον αφορά στο θεμιτό ή όχι του ελέγχου που μπορεί να ασκηθεί σε αυτό. Ο έλεγχός του δεν είναι καθόλου απλή υπόθεση.

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΛΕΓΧΘΕΙ ΤΟ INTERNET;

Η απάντηση είναι ναι, αλλά υπό πολλές προϋποθέσεις. Οι χρήστες του Δικτύου συνδέονται σε αυτό μέσω των ISPs (Internet Service Providers) οι οποίοι αποτελούν και τη μόνη δίοδό τους σε αυτό. Ελέγχοντας λοιπόν κάποιος έναν ISP που λειτουργεί ως κέντρο, ελέγχει και όλους τους χρήστες που είναι συνδεδεμένοι μέσω αυτού. Η νομική φύση των ISPs ποικίλλει. Μπορεί να είναι εταιρίες, εκπαιδευτικά ιδρύματα, κρατικές υπηρεσίες, οργανώσεις κ.λπ. Καθώς οι ISPs είναι η μόνη πρόσβαση των χρηστών στο Δίκτυο, είναι λογικό και επόμενο να αποτελούν τους πρώτους στόχους των κυβερνήσεων για έλεγχο. Η πρώτη συγκέντρωση των οργανώσεων για την ελευθερία στο Δίκτυο, που έγινε το Μάιο στο Τορόντο, έθεσε το ζήτημα στη σωστή βάση. Ο ιδιότυπος αυτός πόλεμος θα επικεντρωθεί στο νομικό πλαίσιο που διέπει τους ISPs, των οποίων η θέση καθίσταται

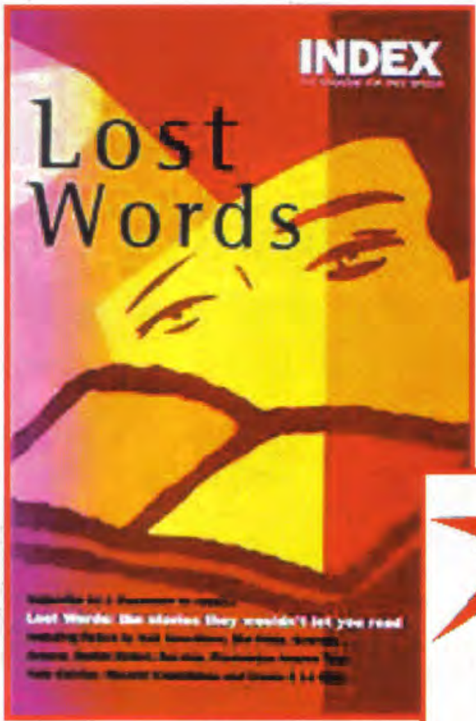


κρίσιμη. Εδώ όμως πρέπει τα καταστούν σαφείς δύο πραγματικότητες: Πρώτον, ο έλεγχός τους πρέπει να είναι καθολικός γιατί, λόγω της φύσης του Δικτύου, ένα Web site μπορεί να "γίνει mirror", να είναι διαθέσιμο δηλαδή σε πολλαπλές διευθύνσεις ανά τον κόσμο. Δεν κερδίζει τίποτα κάποιος αν διακόψει την πρόσβαση στο site κάποιας άλλης χώρας, αφού το site αυτό μπορεί να διατεθεί οπουδήποτε αλλού. Θα έπρεπε να διακοπεί πρακτικά η πρόσβαση σε κάθε site του εξωτερικού περιορίζοντας το Δίκτυο στα σύνορα μιας χώρας μόνο, κάτι που είναι εκ των πραγμάτων αντιοικονομικό και ανέφικτο. Καμιά τέτοια προσπάθεια, και έχουν γίνει αρκετές, δεν καρποφόρησε. Δεύτερον, οι ISPs είναι σχεδόν αδύνατον να μπορούν να ελέγχουν τη ροή των πληροφοριών που φιλοξενούν στα δίκτυά τους. Λειτουργούν περισσότερο ως παροχείς υπηρεσιών, όπως το ταχυδρομείο λειτουργεί ως κομιστής γραμμάτων ή οι τηλεφωνικές εταιρίες ως παροχείς μιας τηλεφωνικής σύνδεσης. Το κόστος για τον μερικό μόνο έλεγχο των διακινούμενων πληροφοριών είναι απαγορευτικό. Η Σιγκαπούρη, χώρα που έχει επιβάλει αυστηρή λογοκρισία στο Internet, παραδέχεται διά στόματος υπουργού Τηλεπικοινωνιών ότι μόνο το 20% των δεδομένων ελέγχεται από το κρατικό συμβούλιο που έχει συσταθεί για το σκοπό αυτόν. Πώς θα μπορούσαν άλλωστε; Στο Usenet μόνο παράγονται καθημερινά γύρω στα 500MB ψηφιακών δεδομένων, για να μην αναφέρουμε και το γεγονός ότι ο έλεγχος αυτός, σύμφωνα με διεθνείς συνθήκες αλλά και εθνικές νομοθεσίες, είναι σε μεγάλο βαθμό παράνομος. Η αυτόματη λογοκρισία, εξάλλου, είναι σχεδόν αδύνατη γιατί ένας υπολογιστής δεν μπορεί σε καμιά περίπτωση να αποφασίσει αν ένα κείμενο ή μια εικόνα είναι νόμιμη ή όχι. Οπου αυτό επιχειρήθηκε, τα αποτελέσματα ήταν κωμικοτραγικά. Η America On Line, για παράδειγμα, ο μεγαλύτερος Internet Provider της Αμερικής, προσπάθησε να λογοκρίνει αυτόματα το δίκτυό του κατά των "απρεπών" εκφράσεων, θέλοντας να δείξει "καλή διαγωγή", μια και η συζήτηση για το Δίκτυο έβλαπτε την political correct εικόνα του. Στις απαγορευμένες λέξεις περιλαμβανόταν και η λέξη "στήθος".

Τα newsgroups της AOL όμως περιλάμβαναν και μια ομάδα γυναικών που ενημερώνονταν για τον καρκίνο του μαστού. Οποτε κάποια χρησιμοποιούσε τη λέξη "στήθος", το σύστημα της έκανε παρατήρηση ότι χρησιμοποιεί "χυδαίο" λεξιλόγιο και δεν δεχόταν το μήνυμά της, με αποτέλεσμα το συγκεκριμένο newsgroup να μπλοκαριστεί. Η AOL βέβαια κατάλαβε το λάθος της και σταμάτησε την πρακτική αυτή, αλλά το ηθικό δίδαγμα της ιστορίας είναι

πως δεν μπορούμε να αφήνουμε τέτοια σοβαρά ζητήματα στην κρίση των υπολογιστών, αν δεν θέλουμε να έχουμε αποτελέσματα που αγγίζουν το όριο του γελοίου. Αυτή η επίδειξη πολιτικής ορθότητας κάθε άλλο παρά χρήσιμη αποδείχθηκε για την AOL, καθώς οι αντιδράσεις ορισμένων χρηστών έφτασαν μέχρι και στο ανέβασμα site κατά της εταιρίας, θίγοντας έτσι τη δημόσια εικόνα της.

Με την καθιέρωση, πάντως, ενός παγκόσμιου καταστατικού των ψηφιακών τηλεπικοινωνιών, κατεύθυνση προς την οποία πιέζουν χώρες όπως οι ΗΠΑ και η Γερμανία, ο κίνδυνος για ολικό έλεγχο του Δικτύου γίνεται αυτόματα πολύ πιο άμεσος. Η παγκόσμια αυτή συμφωνία εμποδίζεται από το γεγονός ότι χώρες όπως η Κίνα, η Σιγκαπούρη, το Βιετνάμ, ένα μεγάλο μέρος της Μέσης Ανατολής και άλλες, επιθυμούν να περιληφθούν στη συμφωνία αυτή και όροι που θα επιτρέπουν τους περιορισμούς αν απειλείται η "εθνική κουλτούρα" (ιδέ πολιτικό καθεστώς) κάθε χώρας, κάτι που εμποδίζεται από άλλες διεθνείς συνθήκες που προστατεύουν την ελευθερία της έκφρασης. Του σχεδιαζόμενου αυτού βήματος έχουν προηγηθεί αρκετές ενέργειες ανάλογων προθέσεων με σπουδαιότερη μια νομοθετική ρύθμιση ιδιαίτερης σημασίας που έγινε στις ΗΠΑ.





"ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΠΡΕΠΕΙΑ ΤΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ"

Αν και το Internet γνωρίζει παγκόσμια ανάπτυξη, παραμένει σε μεγάλο βαθμό αμερικανική υπόθεση. Περισσότεροι από τους μισούς υπολογιστές του Δικτύου βρίσκονται στην Αμερική και ένα μεγάλο μέρος των πληροφοριών που διακινούνται σε αυτό είναι αμερικανικής προέλευσης. Μια νομοθεσία για το Δίκτυο στις ΗΠΑ θα αφορούσε στο μεγαλύτερο μέρος του και, με δεδομένη την κυριαρχία της χώρας αυτής στα διεθνή πράγματα, θα υποδείκνυε τις νομοθετικές ρυθμίσεις που θα έπρεπε να υιοθετήσουν και οι υπόλοιπες χώρες. Στις 8 Φεβρουαρίου 1996 ο Bill Clinton υπογράφει ένα νομοσχέδιο που αφορά στην αναμόρφωση των τηλεπικοινωνιών. Αν και το νομοσχέδιο καθεαυτό ξεσήκωσε πολλές αντιδράσεις, εκεί όπου επικεντρώθηκε η προσοχή όλων ήταν μια τροπολογία που προσέθεσε ο γερουσιαστής Exon με το όνομα Communications Decency Act (CDA), ήτοι "Νόμος για την ευπρέπεια των επικοινωνιών". Η τροπολογία αυτή καθιστούσε υπεύθυνο κάθε ISP για το πληροφοριακό υλικό που φιλοξενούσε και, αν αυτό ήταν "υβριστικό", "ανήθικο", "βρώμικο", "απρεπές" ή "επιθετικό σύμφωνα με τα κοινωνικά πρότυπα", τότε προέβλεπε αυστηρά πρόστιμα που έφθαναν τις 100.000 δολάρια και ποινές φυλάκισης μέχρι 2 ετών.

Σύμφωνα με τα λεγόμενα του ίδιου, στόχος της τροπολογίας ήταν η πάταξη της πορνογραφίας και η προστασία των ανηλίκων από τις κακές επιρροές του Δικτύου. Αντιμετώπιζε δηλαδή το Δίκτυο, χώρο δράσης εκατομμυρίων ανθρώπων από όλες τις χώρες, ως παιδική χαρά όπου διάφοροι ανήθικοι έρχονταν να διαφθείρουν αθώα παιδιά. Ενδεικτικό των προθέσεων της τροπολογίας αυτής ήταν το γεγονός ότι στη δημιουργία της πρωτοστάτησε ο Bruce Taylor, ένας πρώην εισαγγελέας γνωστός για τη συμμετοχή του σε διάφορες εκστρατείες "ευπρεπισμού" της αμερικανικής κοινωνίας που αφορούσαν στη λογοτεχνία, την οικογενειακή ζωή, την πορνογραφία κ.λπ. Είχαν βέβαια προηγηθεί κάθε είδους διαμαρτυρίες κατά των κινδύνων για την κοινωνία του Internet, οι οποίες έφθαναν τα όρια της υστερίας, καλλιεργώντας έτσι πρόσφορο έδαφος για απαγορεύσεις. Η τροπολογία αυτή, εξάλλου, χαιρετίστηκε με ενθουσιασμό από οργανώσεις με θρησκευτικό, ηθικοπλαστικό ή ακόμα και ρατσιστικό χαρακτήρα και από όλους σχεδόν τους political correct Αμερικανούς.

Φυσικά, η άλλη πλευρά δεν έμεινε με σταυρωμένα χέρια. Πλήθος οργανώσεων που υποστήριζαν την ελευθερία της άποψης, τα ανθρώπινα δικαιώματα και την ανεξαρτησία του Δικτύου ανέλαβαν δράση. Η ACLU (American Civil Liberties Union), μια από τις πλέον δυναμικές οργανώσεις για τα πολιτικά δικαιώματα, αμέσως σχεδόν με την ανακοίνωση της υπογραφής, έβγαλε ένα site στον Web με τον τίτλο "Freedom network" και μια εύγλωττη home page: "Keep Cyberspace free". Κατά τις πρώτες 48 ώρες δέχθηκε περισσότερες από 200.000 επισκέψεις. Η Electronic Frontiers Foundation (EFF), μια οργάνωση για την ελευθερία του λόγου στο Δίκτυο, ανακοίνωσε την εκστρατεία Blue Ribbon. Η εκστρατεία αυτή, με σήμα μια μπλε κορδέλα, κατέστη από τις πιο επιτυχημένες καθώς χιλιάδες Web sites έβαλαν το σήμα αυτό στις σελίδες τους, εκδηλώνοντας έτσι τη συμπαράστασή τους. Η μπλε κορδέλα (ανάλογη με την κόκκινη που χρησιμοποιείται για συμπαράσταση στους φορείς του AIDS) έγινε παγκόσμιο σύμβολο της εκστρατείας κατά της λογοκρισίας στο Δίκτυο. Σχηματίστηκε η οργάνωση CIEC, μια ένωση εταιριών, ISPs αλλά

και 55.000 πολιτών, με σκοπό την κατάργηση της τροπολογίας αυτής. Πολλές άλλες οργανώσεις κάθε είδους, όπως η Human Rights Watch, μπήκαν ενεργά στην υπόθεση. Η ACLU, με τη συνεργασία όλων των προαναφερθεισών οργανώσεων, κατέθεσε αγωγή εναντίον της CDA. Το διάστημα που μεσολάβησε μέχρι τη δίκη, το Internet είχε βρει το κύριο θέμα του. Οι συζητήσεις έδιναν και έπαιρναν, ενώ όσες οργανώσεις υποστήριζαν τη CDA οργάνωσαν μια αντιεκστρατεία, τη White Ribbon campaign, που γνώρισε βέβαια μικρότερη επιτυχία. Κατά τη διάρκεια της δίκης, που έγινε στη Φιλαδέλφεια και μεταδόθηκε ζωντανά από το Internet, καταδείχθηκε το αντισυνταγματικό, το ανεφάρμοστο και το παράλογο της CDA. Και οι τρεις δικαστές που έκριναν την υπόθεση, την καταδίκασαν την 1η Ιουλίου. Η απόφαση αυτή χαιρετίστηκε ως η πρώτη νίκη κατά της ηλεκτρονικής λογοκρισίας, κυρίως επειδή δημιουργεί δικαστικό προηγούμενο. Εντούτοις, ασκήθηκε έφεση και η υπόθεση θα εκδικαστεί εκ νέου στο Ανώτατο Ομοσπονδιακό Δικαστήριο.

Παράλληλα, 11 Πολιτείες ψήφισαν παρόμοιους νόμους, αρκετές ακόμα ετοιμάζονται να το πράξουν και ένας νέος κύκλος δικών έχει αρχίσει. Για τη CDA, πάντως, που αποτελεί και τη σπουδαιότερη υπόθεση, η απόφαση του Ανωτάτου Δικαστηρίου αναμένεται να εκδοθεί την άνοιξη του 1997, πυροδοτώντας έτσι μια νέα ατέρμονη αντιπαράθεση στο Δίκτυο.

Ο ΦΟΒΟΣ ΤΟΥ INTERNET

Οι υποστηρικτές των απαγορεύσεων δεν στρέφονται μόνο κατά της πορνογραφίας. Τους απασχολεί επίσης και η τρομοκρατία που μπορεί να βρει διέξοδο στο Δίκτυο, η παιδική πορνεία (στην Ταϊβάν γίνεται ανάρπαστος ένας οδηγός πορνογραφικών sites, με προτίμηση στα ιδιαιτέρως ακραία), τα καρτέλ του εγκλήματος, οι ρατσιστικές οργανώσεις. Στη συνάντηση των υπουργών της G7, των επτά σημαντικότερων δηλαδή βιομηχανικών χωρών, τέθηκε το ζήτημα της αντιμετώπισης των τρομοκρατίας μέσω του Δικτύου. Αυτό, βέβαια, προϋποθέτει κοινή συμφωνία σχετικά με το ποιοι είναι τρομοκράτες. Οι ΗΠΑ, τρομοκρατημένες από τη βομβιστική επίθεση στην Οκλαχόμα,

Η ιστορία του Δικτύου

Είναι πράγματι διασκεδαστικό το γεγονός ότι ένα σχέδιο που εκπονήθηκε από το Αμερικανικό Πεντάγωνο, για τη διατήρηση των επικοινωνιακών δομών ύστερα από μια πυρηνική επίθεση προκειμένου να διατηρηθεί η κοινωνική τάξη, κατέληξε στη δημιουργία μιας άναρχης κοινωνίας τόσο δύσκολης στον έλεγχό της που η θεσμοθέτηση στοιχειωδών κανόνων θέτει δυσεπίλυτα προβλήματα. Ο σοφός λαός λέει πως "της νύχτας τα καμώματα τα βλέπει η μέρα και γελά". Κατά τη δεκαετία του '60 το Πεντάγωνο ήρθε αντιμέτωπο με το πρόβλημα της διατήρησης των επικοινωνιών ύστερα από μια πυρηνική καταστροφή. Η RAND, ένα από τα ινστιτούτα ερευνών του Πενταγώνου, μελέτησε το πρόβλημα και πρότεινε το 1964 μια πρωτοποριακή λύση που έμελλε να αλλάξει την ιστορία των επικοινωνιών. Το πρόβλημα ήταν πως το κέντρο του επικοινωνιακού δικτύου θα ήταν από τους πρώτους στόχους της επίθεσης και η τεχνική υποδομή του δικτύου, όσο καλά και αν προστατευόταν, θα παρέμενε πάντα ευπαθής. Η λύση που προτάθηκε, βασιζόταν στην απλή αρχή πως το δίκτυο δεν θα έπρεπε να έχει κανένα κέντρο, με κάθε κόμβο να λειτουργεί σχεδόν αυτόνομα. Οι πληροφορίες πάλι θα κόβονταν σε μικρά πακέτα και θα περνούσαν από κάθε διαθέσιμο κόμβο μέχρι να φθάσουν στον προορισμό τους. Ετσι, το δίκτυο θα μπορούσε να λειτουργήσει ακόμα και αν ολόκληρα κομμάτια του είχαν καταστραφεί. Στα τέλη του 1969, στο Πανεπιστήμιο του Los Angeles εγκαταστάθηκε το πρώτο τερματικό του δικτύου που ονομάστηκε ARPANET. Μέχρι το 1972 τα τερματικά έφθασαν τα 37. Οι επιστήμονες που τα χειρίζονταν όμως, δεν αρκέστηκαν στην επεξεργασία πληροφοριών και άρχισαν να χρησιμοποιούν το δίκτυο ως ένα πρώτης τάξεως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο στέλνοντας όλο και περισσότερα προσωπικά μηνύματα. Η νέα αυτή χρήση του δικτύου έτυχε ενθουσιώδους υποδοχής στην επιστημονική κοινότητα. Η δυνατότητα του δικτύου να στέλνει μηνύματα σε πολλούς χρήστες ταυτοχρόνως δημιούργησε τις πρώτες mailing lists. Από το 1977 το ARPANET άρχισε μέσω του πρωτοκόλλου TCP να συνδέει και άλλα δίκτυα σε αυτό. Το 1983 ο στρατιωτικός τομέας του δικτύου αποσπάστηκε, αφήνοντας έτσι το διαρκώς διογκούμενο δίκτυο ανεξέλεγκτο. Καθώς το software σύνδεσης ήταν δωρεάν και η δομή του ανοιχτή, πολύς κόσμος άρχισε να συνδέεται σχηματίζοντας αυτό που ονομάστηκε Internet. Το 1989 ο Tim Berners-Lee, μέλος της CERN, ενός ευρωπαϊκού συνδέσμου ερευνητών της φυσικής, πρότεινε τη δημιουργία ενός πιο ευέλικτου τρόπου επικοινωνίας μεταξύ των μελών της οργάνωσης. Εγραψε έτσι, με τη βοήθεια και άλλων, τις πρώτες εκδόσεις της HTML και του HTTP, της γλώσσας δηλαδή και του επικοινωνιακού πρωτοκόλλου που χρησιμοποιεί ο World Wide Web. Ο Web εκείνη την εποχή (1991) δεν παρείχε τη δυνατότητα για γραφικά και ήχο, η πραγματική του όμως δύναμη ήταν άλλη. Οι Hyretext ιδιότητές του έδιναν τη δυνατότητα σύνδεσης κειμένων μεταξύ τους σε μια ατέλειωτη ακολουθία. Το 1993 η NCSA, ένα αμερικανικό κέντρο εφαρμογών Πληροφορικής, θέλοντας να δημιουργήσει ένα interface για τον Web, διέθεσε στο Internet τον πρώτο Wed browser που ονόμασε Mosaic. Ο Mosaic παρείχε επιπλέον τη δυνατότητα ύπαρξης και μεταφοράς γραφικών και ήχου μεταξύ των χρηστών του Web. Ηταν μια ιστορική στιγμή για το Δίκτυο. Από εκεί και πέρα η δύναμη της εικόνας, με όσα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα έχει, θα άλλαζε τελείως τις δυνατότητες και τις προοπτικές του...

εμμένουν πολύ σε αυτό. Μπορεί όμως αυτό να γίνει "όπλο" στα χέρια όσων θέλουν να βαφτίσουν τρομοκράτες ακόμα και οργανώσεις ή κινήματα που μάχονται για τα δικαιώματα και την ελευθερία τους; Η παιδική πορνεία, επίσης, ζήτημα εξαιρετικά σοβαρό που μαστίζει τη Νοτιοανατολική Ασία και συντάραξε πρόσφατα την Ευρώπη, αν και αναμφίβολα κολάσιμη, υπάρχει περίπτωση να γίνει μαζικότερη αν οι διωκτικές Αρχές χάσουν τα ίχνη της από το Δίκτυο, με δεδομένο το ότι το Internet έχει βοηθήσει στον εντοπισμό της; Οι ρατσιστικές οργανώσεις, από την άλλη, με το πέρασμά τους στην παρανομία γίνονται αναμφίβολα πιο επικίνδυνες καθώς ηρωοποιούνται και χάνεται η δυνατότητα αντιπροπαγάνδας και κατάρριψης των επιχειρημάτων τους καθώς, όπως λέει και ο Barry Steinhardt, διευθυντής της ACLU, "στο Internet η δυνατότητα απάντησης στο λόγο του μίσους βρίσκεται τόσο κοντά όσο και το 'reply' button." Πρόκειται για λεπτά ζητήματα που απαιτούν λεπτό χειρισμό και όχι βιαστικές αποφάσεις υπό την πίεση γεγονότων, συμφερόντων και καταστάσεων, ιδιαίτερα αν αναλογιστεί κάποιος το γεγονός ότι πολλοί μπορεί να χάσουν την ελευθερία τους επειδή λίγοι εκμεταλλεύονται το Δίκτυο κατ' αυτόν τον τρόπο. Οσον αφορά στις ΗΠΑ, τουλάχιστον, η περίοδος του "ερυθρού κινδύνου" κατά τη δεκαετία του '20 και αυτή του μακαρθισμού ορισμένα χρόνια αργότερα έδειξαν πως οι κυβερνήσεις χρησιμοποιούν το νόμο κατά την κρίση τους. Ας μην αναφέρουμε και το γεγονός ότι η παρακολούθηση των δραστηριοτήτων ενός ατόμου στο Δίκτυο είναι πλέον γεγονός μέσω του ειδικού software που υπάρχει για το σκοπό αυτόν. Το 1984 ίσως να μην είναι τόσο μακρινό. Πολλοί θέλουν να παίξουν το ρόλο του "Μεγάλου Αδελφού".



ΛΟΓΟΚΡΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Πολλά κράτη έδειξαν ήδη τις διαθέσεις τους λογοκρίνοντας, σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό, το Internet. Οι λόγοι για τους οποίους προέβησαν σε αυτήν την απόφαση ποικίλλουν, αλλά όλες οι προσπάθειες έχουν να κάνουν με την προοπτική υπό την οποία αντιμετωπίζει ο καθένας την είσοδο της χώρας του σε αυτό. Ας αρχίσουμε μια περιήγηση στις χώρες που ακονίζονται τα ψαλίδια.

• **Κίνα:** Η είσοδος της πολυπληθέστερης χώρας του κόσμου στο Δίκτυο ήταν ανάλογη της πολιτικής ζωής της. Ούτε λόγος βέβαια για ελευθερία στην πληροφόρηση. Ολα τα δίκτυα είναι υποχρεωμένα να συνάψουν συμφωνία με το Υπουργείο Τηλεπικοινωνιών, να χρησιμοποιούν κανάλια που ελέγχονται από την κρατική λογοκρισία και να εγκαταστήσουν software που φιλτράρει τις πορνογραφικές αλλά και τις πολιτικές πληροφορίες. Μια δεύτερη συμφωνία γίνεται με την αστυνομία, κατά την οποία οι χρήστες του Δικτύου υποχρεούνται να μην προβούν σε πράξεις που μπορεί να "βλάψουν το έθνος" ή να "αποτελούν έγκλημα". Η απλή αναφορά βέβαια της Τιενανμέν συνιστά κατά την κινεζική νομοθεσία έγκλημα. Κρίνοντας όμως πως και αυτή η ελευθερία είναι μεγάλη, οι Αρχές έκοψαν το Σεπτέμβριο την πρόσβαση σε περίπου 100 Web sites, συμπεριλαμβανομένου και του CNN και της Wall Street Journal με την αιτιολογία ότι μπορεί να επιφέρουν κοινωνική και ηθική αναστάτωση.

• **Βιρμανία:** Με 7 έως 15 χρόνια φυλάκισης μπορεί να τιμωρηθεί όποιος βρεθεί να έχει στην κατοχή του έναν υπολογιστή με δυνατότητα πρόσβασης στο Δίκτυο. Ιδιαίτερα όσοι ανταλλάσουν πληροφορίες με θέμα την εθνική ασφάλεια, την οικονομία και την εθνική κουλτούρα.

• **Σιγκαπούρη:** Μία από τις χώρες με την αυστηρότερη νομοθεσία για το Δίκτυο. Το Internet εμπίπτει στην κατηγορία των τηλεοπτικών σταθμών και ελέγχεται αυστηρά από την SBA, την κρατική λογοκριτική επιτροπή. Οι

AMERICAN CIVIL LIBERTIES UNION
FREEDOM NETWORK

Families Against Internet Censorship

providers είναι υποχρεωμένοι να συνάψουν συμφωνία με το κράτος που τους καθιστά υπεύθυνους για οτιδήποτε ορίζεται παράνομο σύμφωνα με τον σιγκαπουριανό νόμο. Πρέπει επίσης να χρησιμοποιούν τα προγράμματα φιλτραρίσματος που θα τους υποδειχθούν.

• **Μεγάλη Βρετανία:** Το τμήμα Ηθών του Charing Cross έστειλε μήνυμα σε όλους τους providers καλώντας τους να λογοκρίνουν τα δίκτυά τους, διακόπτοντας την πρόσβαση σε ορισμένα newsgrours, και προειδοποιώντας τους παράλληλα πως είναι υπεύθυνοι για ό,τι φιλοξενείται στα δίκτυά τους και ότι κινδυνεύουν με φυλακίσεις αν βρεθούν να διακινούν παράνομο υλικό. Το άσχημο είναι ότι αρκετοί έσπευσαν να συμμορφωθούν, ενώ ανάμεσα στα προτεινόμενα πορνογραφικά newsgroups υπήρχαν και ορισμένα σχετικά αθώα.

• **Βιετνάμ:** Οσοι παρέχουν πρόσβαση, σύμφωνα με σχετικό νομοσχέδιο, είναι πλήρως υπεύθυνοι για τις πληροφορίες που παρέχουν, ενώ θα πρέπει να πάρουν έγκριση από την κυβέρνηση αποδεχόμενοι να λογοκρίνουν τις πληροφορίες που αντιτίθενται στους νόμους του κράτους.

• **Γερμανία:** Πολύ συζητήθηκε η απόφαση της Compuserve, ενός μεγάλου ISP, να κόψει την πρόσβαση σε πάρα πολλά newsgroups εξαιτίας μιας απλής εισαγγελικής προειδοποίησης. Η γερμανική κυβέρνηση, εξάλλου, πίεσε τους Γερμανούς ISPs να κόψουν την πρόσβαση σε ένα ολλανδικό site που περιείχε απαγορευμένο για τη Γερμανία υλικό. Φυσικά, δεν κατάφεραν τίποτα, αφού το site έγινε mirror σε πολλά άλλα σημεία του Web.

• **Ν. Κορέα:** Η Σεούλ εξήγγειλε αυστη-

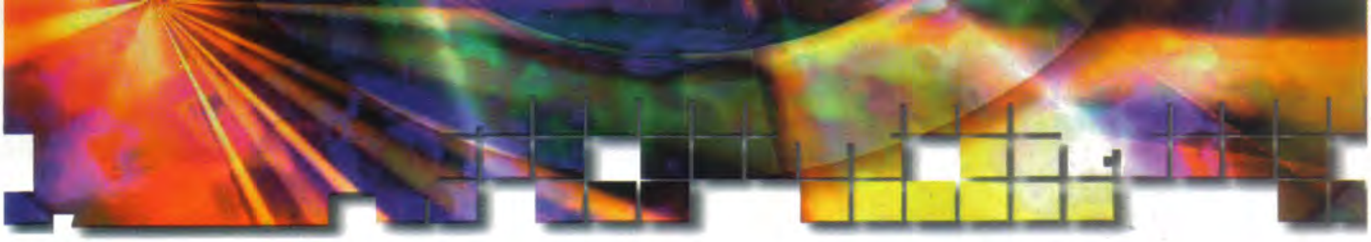
ΤΟ INTERNET ΚΑΙ ΟΙ ΜΑΖΕΣ

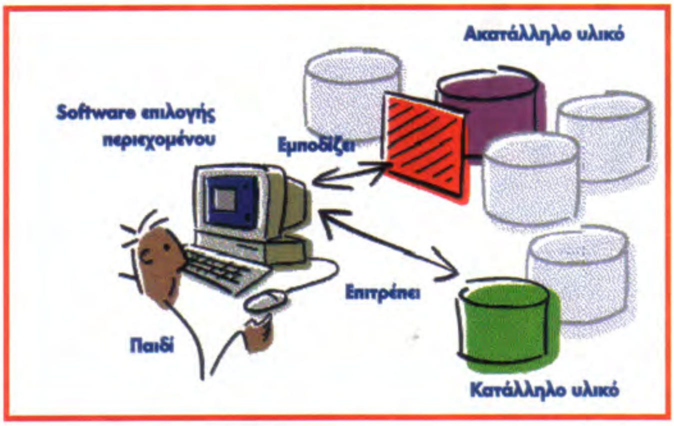
"Το μέσο είναι το μήνυμα" διακήρυττε την ίδια εποχή που το Πεντάγωνο έθετε τις βάσεις του Δικτύου ο Μακλούαν, ένας από τους μεγαλύτερους θεωρητικούς της επικοινωνίας, εννοώντας ότι τα μέσα, ανεξαρτήτως των μηνυμάτων που εκπέμπουν, εμπεριέχουν την έννοια της χειραγώγησης των μαζών και αποτελούν καθοριστική δύναμη για την πορεία των γεγονότων - δεν τα αναλύουν απλά. Η θεωρία αυτή ονομάστηκε τεχνολογικός ντετερμινισμός. Πολλή συζήτηση έγινε έκτοτε για την τεχνολογία των μέσων. Παίζει, άραγε, τον πρωτεύοντα ρόλο ή μήπως παράγοντες όπως οι κοινωνικές συνθήκες μιας εποχής ή η σχέση των μέσων με την εξουσία κρατούν τα ηνία του πολυσύνθετου φαινομένου που λέγεται διαμόρφωση της άποψης των μαζών. Και ακόμα, η κοινωνία διαμορφώνει τα ΜΜΕ ή αυτά καθορίζουν την "κοινή γνώμη" της; Η συζήτηση βέβαια στράφηκε αναπόφευκτα στα παραδοσιακά μέσα και κυρίως στην τηλεόραση καθώς έγινε το πλέον ισχυρό και καταλυτικό για την πορεία της μαζικής επικοινωνίας μέσο. Τα ιδιαίτερα επικοινωνιακά χαρακτηριστικά της - συνδυασμός εικόνας και ήχου, φθηνή τεχνολογία, αμεσότητα, δυνατότητα συγκεντρωτισμού και κρατικού ελέγχου - την κατέστησαν φορέα πραγματικής εξουσίας με δυνατότητα δυναμικής επέμβασης στην πρόσφατη ιστορία (ο πόλεμος του Κόλπου ή μάλλον η τηλεοπτική του κάλυψη είναι ένα απλό παράδειγμα της επέμβασης αυτής). Οι τηλεοπτικοί δέκτες μπήκαν εδώ και χρόνια στην καθημερινή ζωή της ανθρωπότητας κατορθώνοντας να τη χειραγωγήσουν ποικιλοτρόπως. Τηλεόραση υπάρχει σε κάθε χώρα, ακόμα και στις πλέον υπανάπτυκτες, καθώς βασίζεται κυρίως στην εικόνα, κάτι που την καθιστά προσβάσιμη από όλους σχεδόν τους ανθρώπους ανεξαρτήτως ηλικίας, τάξης ή μόρφωσης. Οι ανθρώπινες μάζες παγκοσμίως βρίσκονται υπό την - αδιάφορο καλή ή κακή - επιρροή της. Το κοινό κατακτήθηκε, η τεχνολογία κέρδισε τη μάχη, ο άνθρωπος ακολουθεί αγκομαχώντας.

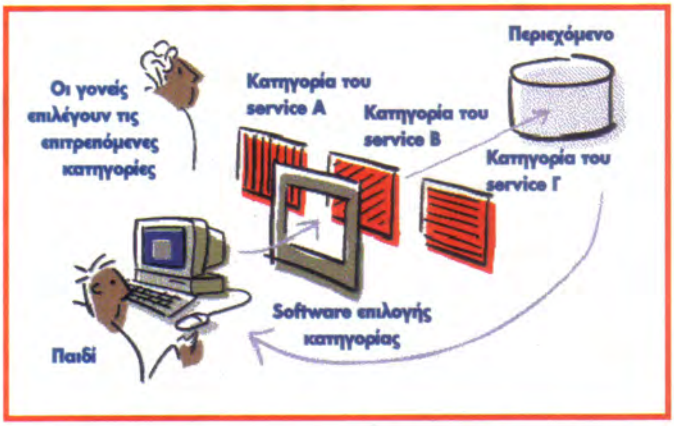
Η τεχνολογία, βέβαια, ποτέ δεν σταμάτησε στην τηλεόραση. Η επανάσταση της ηλεκτρονικής δημιούργησε τους μικροϋπολογιστές, οι υπολογιστές συνδέθηκαν σε δίκτυα, τα δίκτυα δημιούργησαν το Internet. Το Internet προβάλλει στο διεθνές επικοινωνιακό προσκήνιο με μεγάλες αξιώσεις. Μπορεί να συνδυάσει όλα τα πλεονεκτήματα των παραδοσιακών μέσων, ξεπερνώντας όμως και όλες τις εγγενείς αδυναμίες τους. Δεν υπάρχει πράγματι κανένα μέτρο σύγκρισης. Οσο περνά ο καιρός θα γίνεται ολοένα φιλικότερο και απλούστερο στη χρήση του, ενώ η αύξηση της υπολογιστικής ισχύος και το διαρκώς χαμηλότερο κόστος θα το καταστήσουν, με την πάροδο του χρόνου, το κύριο μέσο μαζικής επικοινωνίας.

Το Internet, αποτελώντας περισσότερο ένα πρότυπο και όχι μια απτή πραγματικότητα, μπορεί να συγχωνεύσει ολόκληρο σχεδόν το επικοινωνιακό φάσμα. Κι αυτό, για τον απλούστατο λόγο πως οτιδήποτε συνδέεται στο Δίκτυο, ό,τι μπορεί να μετατραπεί σε ψηφιακά δεδομένα, κατά μια γενική έννοια, "είναι Internet". Το Internet προορίζεται με τη σειρά του να κατακτήσει, ελέγξει, χειραγωγήσει τις μάζες.

Μετά την ευρεία του καθιέρωση πολύ λίγα πράγματα στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου θα παραμείνουν ίδια με πριν. Εκτός ίσως από το γεγονός ότι η τεχνολογία της επικοινωνίας θα εξακολουθεί να ορίζει τη ζωή του, την πορεία και την ιστορία του. Ο ίδιος θα εξακολουθεί να τρέχει αγωνιζόμενος να προλάβει την τεχνολογία που ο ίδιος δημιούργησε.







ρές ποινές για όσους πολίτες της προσπαθήσουν να έρθουν σε επαφή με τη Βόρειο Κορέα. Η ειρωνεία είναι ότι η Β. Κορέα δεν έχει επίσημη πρόσβαση στο Internet και κάποια sites που την αφορούν "βγαίνουν" από άλλα μέρη του κόσμου. Στη Ν. Κορέα θεωρείται σοβαρό αδίκημα να διαδώσει κάποιος κείμενα που προήλθαν από το βορειοκορεατικό κράτος.

• **Νιγηρία:** Το δικτατορικό καθεστώς του στρατηγού Abacha αρνήθηκε να δώσει στη χώρα του πρόσβαση στο Internet καθώς υπάρχει ήδη πλήθος κόσμου στο Δίκτυο που διαμαρτύρονται για το νιγηριανό καθεστώς. Η επίσημη εκδοχή ανέφερε πως το Internet θα ήταν επικίνδυνο για την εθνική ασφάλεια.

• **Μέση Ανατολή:** Αν και το Δίκτυο δεν είναι πολύ αναπτυγμένο στη Μέση Ανατολή, διαμαρτυρίες για την εισβολή της δυτικής κουλτούρας ακούγονται από παντού, πρωτοστατούντος του φονταμενταλιστικού Ιράν. Σχεδόν παντού στη Μέση Ανατολή το Δίκτυο περνά από τον κρατικό μηχανισμό, ενώ επενδύσεις γίνονται σε συστήματα "φιλτραρίσματος".

Οι απαγορεύσεις φυσικά δεν είναι μόνο αυτές. Απαγόρευση μπορεί να θεωρηθεί και η υποστήριξη ενός και μοναδικού Internet Provider, η θέσπιση υψηλών φόρων για το Internet (Net-taxes) και η παροχή του σε έναν περιορισμένο αριθμό ανθρώπων, κάτι που συμβαίνει σε πολλές χώρες. Τα ψαλίδια άνοιξαν και δύσκολα θα κλείσουν.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ - ΕΥΟΙΩΝΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Σκεπτόμενοι τις αρνητικές συνέπειες που θα μπορούσε να έχει η λογοκρισία στο Δίκτυο όπως και η ασύδοτη ελευθερία, κάποιοι αναπτύσσουν software που επιτρέπει στον καθένα να "λογοκρίνει" μόνος του το Δίκτυο. Εάν κάποιος γονιός φοβάται για τις πληροφορίες που μπορεί να βρει το παιδί του στο Δίκτυο, μπορεί, με το ανάλογο πρόγραμμα, να εμποδίσει την πρόσβασή του σε μια σειρά από sites ή newsgrours με τον ίδιο τρόπο που ανάλογα μηχανήματα



προβλέπουν τον έλεγχο της τηλεόρασης. Ενα πρότυπο αναπτύσσεται από το RSAC, το συμβούλιο που κατηγοριοποιεί τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, το οποίο φιλοδοξεί να απλωθεί σε ολόκληρο τον Web αφού συνεργάζεται με το PICS, ένα πρόγραμμα που στοχεύει στην προστασία των ανηλίκων χωρίς να θέτει σε κίνδυνο την ελευθερία της έκφρασης. Ανάλογα προγράμματα κυκλοφορούν ήδη με πολλές επωνυμίες. Ισως, αν δεν χρησιμοποιηθούν για τους αντίθετους σκοπούς και δεν καταστούν υποχρεωτικά για όλους, να αποτελέσουν μια λύση στο πρόβλημα, αφαιρώντας ένα βασικό επιχείρημα από τους υπέρμαχους των απαγορεύσεων.

Το Internet έχει τη δυνατότητα να βοηθήσει πολύ τον άνθρωπο. Οι λύσεις που δίνει στην εκπαίδευση, την επικοινωνία μεταξύ των λαών, την ιατρική, την ανάπτυξη του Τρίτου Κόσμου, την άμεση δημοκρατία είναι ενδεικτικές μόνο.

Από την άλλη πλευρά, μπορεί να γίνει ένα ακόμα μέσο για τον πλουτισμό ορισμένων και τη διατήρηση της εξουσίας κάποιων άλλων.

Τίποτα δεν είναι προκαθορισμένο, όμως. Εμείς θα κληθούμε, αργά ή γρήγορα, να αποφασίσουμε για την τύχη του και για τη θέση του ανθρώπου κατά τη νέα χιλιετηρίδα. Τα σημάδια των καιρών θα δείξουν αν το Internet θα γίνει ένας σταθμός στην ιστορία των λαών ή ακόμα ένα μέρος για να κρεμάνε οι διαφημιστές τις ρεκλάμες τους. ■

COMPUTER STORM

Ο υπολογιστής της Computer Storm απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό χρηστών λόγω των αξιόλογων υποσυστημάτων που μπορούν να ανταποκριθούν στην πλειοψηφία των σημερινών εφαρμογών. Επίσης, προαιρετικά, η εταιρία έχει προσθέσει στη βασική σύνθεση μια σειρά από περιφερειακές συσκευές που εντυπωσιάζουν τόσο τους gamers όσο και τους net surfers.

Εξετάζοντας τα ενδότερα του υπολογιστή, διακρίνουμε ότι βάση του αποτελεί η motherboard Global. Η συγκεκριμένη motherboard χρησιμοποιεί το chipset VX της Intel (Intel i430VX) και διαθέτει cache μνήμη των 256 KB, ενώ το BIOS που χρησιμοποιείται είναι κατασκευασμένο από την Award. Αν και η motherboard της Global δεν στηρίζεται στην τελευταία "λέξη" τεχνολογίας της Intel, δείχνει έτοιμη για κάθε απαίτηση και θα ικανοποιήσει κάθε μέσο χρήστη προσφέροντάς του αξιόλογες plug and play δυνατότητες. Το κύριο board του υπολογιστή της Computer Storm συμπληρώνεται από τον επεξεργαστή της Intel με συχνότητα λειτουργίας 150 MHz και τη μνήμη των 16 MB που "υλοποιείται" μέσω δύο SIMMs των 8 MB. Ο συνδυασμός των motherboard, επεξεργαστή και μνήμης που αναφέρθηκε φαίνεται ικανός να ανταποκριθεί σε κάθε απαίτηση των σημερινών εφαρμογών γραφείου, των παιχνιδιών και των εφαρμογών του Δικτύου.

Σε ό,τι αφορά τις μονάδες αποθήκευσης, διακρίνουμε το σκληρό δίσκο Bigfoot της Quantum ο οποίος δεν φημίζεται για τις επιδόσεις του αλλά διαθέτει μεγάλη χωρητικότητα σε χαμηλή τιμή. Ο δίσκος της Quantum έχει χωρητικότητα 2.458 MB (2.5 GB) και χρησιμοποιεί το FAST ATA-2 interface. Δυστυχώς, η χαμηλή ταχύτητα περιστροφής των 3.600 rpm διατηρεί υψηλά το average latency, το οποίο με τη σειρά του "οδηγεί" στο average seek time των 15.5 ms. Ο συγκεκριμένος χρόνος δεν μπορεί να θεωρηθεί από τους καλύτερους, αφού οι επιδόσεις δεν είναι ο κύριος στόχος της Quantum όσον αφορά στον Bigfoot. Ο δίσκος έχει διαστάσεις 5.25 ιντσών διαφέροντας έτσι από κάθε άλλον της αγοράς και μπορεί να θεωρηθεί ως μια καλή "αποθήκη" (δεύτερος δίσκος) για όσους δεν διαθέτουν άλλα bays των 3.5 ιντσών και δεν ενδιαφέρονται για υψηλές επιδόσεις. Στα άλλα χαρακτηριστικά του δίσκου περιλαμβάνονται ο

Φαίνεται πως όλοι πλέον οι κατασκευαστές (συναρμολογητές) έχουν "εισέλθει" σε μία νέα εποχή που θέλει ισχυρούς προσωπικούς υπολογιστές ακόμα και για κάθε μη επαγγελματία. Οταν, μάλιστα, οι κατασκευαστές αυτοί έχουν τη δυνατότητα να "εμπλουτίσουν" την κύρια σύνθεση με αξιόλογες περιφερειακές συσκευές, τότε το αποτέλεσμα μπορεί να είναι μόνο θετικό.

Του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr



buffer των 128 KB και το MTBF των 300.000 ωρών. Οι μονάδες αποθήκευσης του υπολογιστή συμπληρώνονται από ένα drive των 1.44 MB και ένα CD-ROM drive 6πλής ταχύτητας της SANYO. Αν και η 6πλή ταχύτητα δεν αποτελεί την κορυφαία ταχύτητα των καιρών μας, φαίνεται αρκετή για τις περισσότερες εφαρμογές. Εξάλλου, η επιλογή των συγκεκριμένων υποσυστημάτων μπορεί και διατηρεί το κόστος σε χαμηλά επίπεδα.

Αντίθετα με τις μονάδες αποθήκευσης που έχουν ως κύριο στόχο τους το χαμηλό κόστος, η κάρτα γραφικών έχει ως στόχο τις επιδόσεις. Η συγκεκριμένη κάρτα γραφικών αποτελεί μια πολύ καλή επιλογή της κατασκευάστριας εταιρίας, αφού οι απαιτήσεις των σημερινών εφαρμογών απαιτούν συνεχώς καλύτερες επιδόσεις και νέα χαρακτηριστικά. Η Stealth 3D 2240 της Diamond αποτελεί μία από τις καλύτερες κάρτες γραφικών που υπάρχουν αυτήν τη στιγμή στην αγορά προσφέροντας υψηλές επιδόσεις τόσο σε δισδιάστατα όσο και σε τρισδιάστατα γραφικά.

Ο "βασικός υπεύθυνος" για τις υψηλές αυτές επιδόσεις είναι το chip S3 ViRGE και η μνήμη τύπου EDO DRAM που δεν ανεβάζει υπερβολικά το κόστος. Το μέγεθος της μνήμης, στη βασική της σύνθεση, φτάνει τα 2 MB, ενώ μπορεί να αναβαθμιστεί σε 4 MB μέσω επιπλέον chips μνήμης. Η κάρτα διαθέτει μέγιστη ανάλυση 1600x1200 με 256 χρώματα, ενώ δίνει μέγιστο βάθος χρώματος (24-bit) στην ανάλυση 800x600. Προχωρώντας στα "ενδότερα" της κάρτας, πρέπει να αναφέρουμε πως η κάρτα διαθέτει chips μνήμης των 45 ns και RAM DAC των 135 MHz.

Αλλη μια κάρτα που βρίσκεται στο εσωτερικό του Computer Storm και καταλαμβάνει ένα ISA slot είναι η Vibra 16 της Creative Labs (CT2960). Η κάρτα δεν είναι ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η εταιρία και αποτελεί μια απλή κάρτα ήχου 16-bit που σίγουρα όμως ξεχωρίζει στην κατηγορία της. Η FM σύνθεση και η δυνατότητα αναβάθμισης σε wavetable είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά της, ενώ υπάρχουν όλοι οι απαραίτητοι connectors τόσο στο board όσο και στο "ορατό" μέρος της. Ετσι, ο χρήστης έχει στη διάθεσή του connectors CD_IN, AUX1, AUX2, PC_SPK και MIC_CONN, υποδοχές MIDI/joystick, line-in, mic-in, line-out και speaker. Ολα τα προαναφερόμενα υποσυστήματα έχουν τοποθετηθεί σε ένα κομψό mini-tower case που διαθέτει όλα τα απαραίτητα ενδεικτικά LEDs καθώς και πλήκτρα power και reset. Το τροφοδοτικό του case έχει ισχύ 200 Watt και το εσωτερικό του ακολουθεί τη σχεδίαση που ακολουθούν τα περισσότερα mini-tower cases της αγοράς. Η βασική σύνθεση του υπολογιστή της Computer Storm συμπληρώνεται από ένα πληκτρολόγιο 104 πλήκτρων (με τα γνωστά πλέον πλήκτρα των Windows 95) και ένα mouse (συμπεριλαμβάνονται mouse pad και θήκη).

Η Computer Storm, προαιρετικά, έχει "προικίσει" τον υπολογιστή της με μια σειρά συσκευών και σχετικών προγραμμάτων που εντυπωσιάζουν και προσφέρουν αξιόλογες δυνατότητες. Μία από αυτές τις συσκευές είναι και το fax/modem Sportster της US Robotics (Sportster Voice 33.600 & 28.800 fax/modem). Βέβαια, είναι περιττό να αναφέρουμε αναλυτικά τα χαρακτηριστικά του modem μιας εταιρίας που κυριαρχεί στο συγκεκριμένο χώρο για πολλά χρόνια. Η εικοσαετής πείρα της US Robotics μπορεί να αποφέρει πλέον μόνο υψηλής ποιότητας προϊόντα. Σε γενικές γραμμές, το Sportster, λειτουργώντας ως data/modem χρησιμοποιεί διόρθωση λαθών V.42/MNP 2-4 και συμπίεση δεδομένων V.42 bis/MNP 5. Η μετάδοση των δεδομένων γίνεται με ταχύτητα 33.600 bps και throughput 115.200 bps. Οπως είναι φυσικό, υποστηρίζονται και τα γνωστά πρότυπα V.34, V.FC, V.32 bis, V.32, V.22 bis, Bell 212A/V.22, V.23, V.25 και Bell 103/V.21. Ως fax/modem, το Sportster συνεργάζεται με Class 1 και Class 2.0 fax εφαρμογές σε ταχύτητα μετάδοσης 14.400 bps. Η plug and play δυνατότητα, το μικρόφωνο και το ηχείο είναι μερικά ακόμη χαρακτηριστικά του fax/modem της US Robotics, ενώ συνοδεύεται από το πρόγραμμα επικοινωνιών QuickLink Message Center της Smith Micro Software Inc. Ευχάριστη έκπληξη για τους gamers αποτελεί το Joyrider Multi System game controller, μια ιδανική κονσόλα για παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτου και μοτοσικλέτας καθώς και πτήσεων. Με μια απλή κίνηση, το τιμόνι αυτοκινήτου της κονσόλας αφαιρείται και μετατρέπεται σε τιμόνι για πτήσεις, ενώ αν στη συνέχεια περιστρέψουμε τις άκρες του μετατρέπεται σε τιμόνι για μοτοσικλέτα. Το Joyrider Multi System υποστηρίζει πολλά γνωστά παιχνίδια και στη συσκευασία του ο χρήστης θα βρει ένα CD-ROM με πολλά από αυτά σε demo εκδόσεις (The Need For Speed, Cyberia 2, Indycar 2, Terminal Velocity, Fatal Racing, κ.ά.). Αλλο ένα πακέτο που συμπληρώνει την προαιρετική σύνθεση του υπολογιστή είναι το Cyber Box 3 της CompuLink. Πρόκειται για ένα software πακέτο το οποίο αναλαμβάνει να διευκολύνει τη ζωή του net surfer, περιλαμβάνοντας άμεση on-line εγγραφή στο Δίκτυο CompuLink, τρίμηνη συνδρομή στο Internet και τις υπηρεσίες του Basic Pack της εταιρίας με απεριόριστο χρόνο πρόσβασης, πρόσβαση στο GameNet του δικτύου της CompuLink καθώς και βιβλία, manuals και προγράμματα.

Η Computer Storm, με τον συγκεκριμένο υπολογιστή, δείχνει πως είναι έτοιμη να καλύψει κάθε απαίτηση ενός μέσου χρήστη. Οσοι θέλουν να έχουν ένα διαφορετικό υποσύστημα από αυτά που αναφέρονται, δεν έχουν παρά να επικοινωνήσουν με την Computer Storm. ■

COMPUTER STORM

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Intel Pentium 150 MHz
MOTHERBOARD: Global 256 KB cache (Intel VX chipset)
ΜΝΗΜΗ: 16 MB
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ: Bigfoot 2.1 GB
CD-ROM DRIVE: Sanyo CRD-256P 6x
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Diamond Stealth 3D 2240
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Creative Vibra 16
ΔΙΑΘΕΣΗ: Computer Storm
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 7265978
Τιμή Υπολογιστή: 310.000 δρχ. + ΦΠΑ
Τιμή Fax/Modem: 50.840 δρχ. + ΦΠΑ
Τιμή Joyrider Multi System: 29.650 δρχ. + ΦΠΑ
Τιμή Cyber Box 3: 30.500 δρχ. + ΦΠΑ

MATROX MGA MILLENIUM

Προσωποποίηση της ταχύτητας!

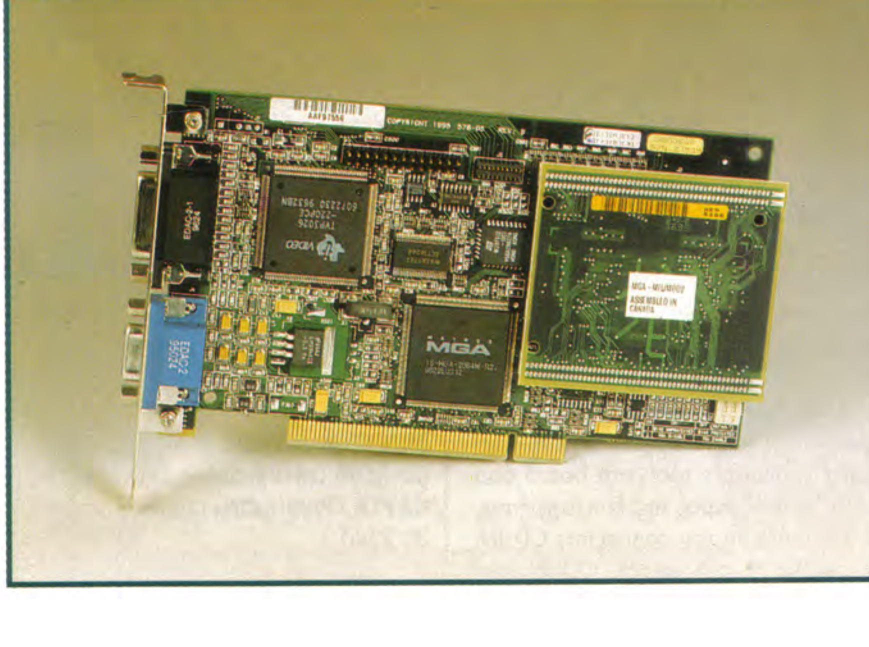
Με περισσότερα από είκοσι χρόνια πείρας στην τεχνολογική εξέλιξη, η καναδική εταιρία Matrox παράγει χρόνια τώρα επιταχυντικές κάρτες γραφικών που βραβεύονται από τον παγκόσμιο περιοδικό Τύπο και αποτελούν την ελίτ των προϊόντων για αρκετό καιρό. Ενα τέτοιο ζωντανό παράδειγμα είναι η Millenium.

του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Η Matrox Millenium θεωρείται από τις κορυφαίες - αν όχι η κορυφαία - κάρτες γραφικών. Βέβαια, με την επέλαση σήμερα μίας σειράς νέων καρτών που ενσωματώνουν επιπλέον χαρακτηριστικά, αρχίζει να δείχνει τα χρόνια της, ωστόσο βάζει ακόμα τα "γυαλιά" σε πολύ νεότερους ανταγωνιστές της.

Η κάρτα της Matrox βασίζεται στο επιταχυντικό chip MGA 2064-W, το οποίο έχει αναπτυχθεί και κατασκευαστεί από την ίδια την εταιρία, όπως άλλωστε συμβαίνει εδώ και χρόνια με όλους τους επιταχυντές της. Το κορυφαίο 64-bit RAMDAC της Texas Instruments (TVP3026-220) αναλαμβάνει την απεικόνιση "πραγμάτων" στην οθόνη και λειτουργεί με συχνότητα 220MHz, ώστε να προσφέρει πολύ υψηλά refresh rates. Ο τύπος της μνήμης που χρησιμοποιεί η Millenium ονομάζεται Windows RAM (WRAM), αναπτύχθηκε από την κορεατική Samsung και, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, προσφέρει ανώτερες επιδόσεις από τη μνήμη VRAM, ενώ η παραγωγή της κοστίζει λιγότερο. Η WRAM, όπως και η VRAM, είναι μία Dual Ported μνήμη και έτσι μπορεί να μεταφέρει ταυτόχρονα δεδομένα στο RAM DAC και τον επεξεργαστή της κάρτας. Η κάρτα έρχεται σε δύο εκδόσεις. Η μία διαθέτει 2MB μνήμη on-board και η δεύτερη 4MB. Η έκδοση των 2MB μπορεί να αναβαθμιστεί στα 4MB ή 8MB με την τοποθέτηση του σχετικού module.

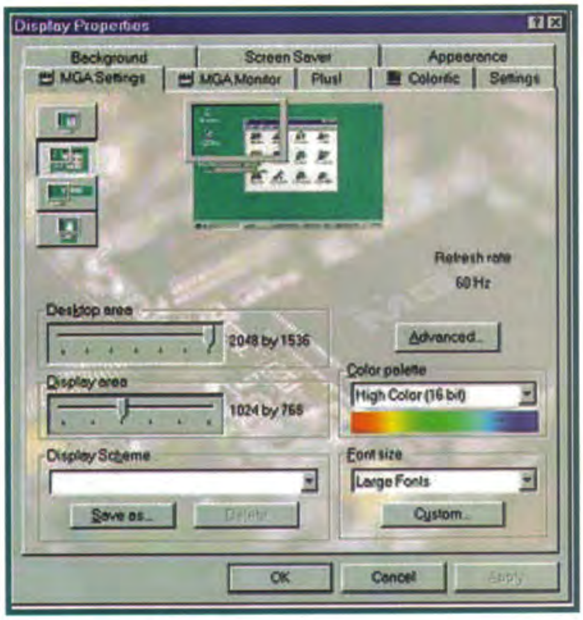
Η έκδοση των 4MB αναβαθμίζεται επίσης στα 8MB με την τοποθέτηση του module των 4MB. Η αναβάθμιση της Millenium πραγματοποιείται πολύ εύκολα αρκεί να τοποθετήσουμε το σχετικό module στις ειδικές υποδοχές. Δεν χρειάζεται τοποθέτηση jumpers ή οτιδήποτε άλλο, καθώς τα utilities της κάρτας "καταλαβαίνουν" αυτόματα την πρόσθετη μνήμη και την αναφέρουν στον τομέα περιγραφής του hardware που περιλαμβάνει το software της Millenium. Η Millenium διαθέτει χαρακτηριστικά επιτάχυνσης ψηφιακού video στο hardware, με απο-



τέλεσμα να μπορεί να προσφέρει ικανοποιητική ποιότητα και ταχύτητα στην αναπαραγωγή κάθε είδους video. Μέσω του DCI και των τεχνικών colour space conversion και video upscaling έχει τη δυνατότητα να προσφέρει fullscreen, full motion video στα AVI και MPEG αρχεία. Οπως είναι φυσικό δεν μπορεί να απεικονίσει το video με την ποιότητα και πιστότητα που διαθέτει ένας εξειδικευμένος MPEG αποκωδικοποιητής, ωστόσο θεωρείται μία πολύ καλή λύση για κάρτα στηριζόμενη σε software αποκωδικοποίηση. Σε ένα ισχυρό σύστημα διατηρεί 30 frames το δευτερόλεπτο στην ανάλυση 640x480 με 65.000 χρώματα, έτσι ώστε να είναι δυνατή η παρακολούθηση ακόμα και ταινιών video CD ή CD-I format.



Δείγμα από CAD 3D με τις δυνατότητες της Millenium.



Το control panel της κάρτας.

Επίσης, το ολοκληρωμένο που χρησιμοποιεί προσφέρει και χαρακτηριστικά 3D, παρέχοντας realtime 3D gouraud shading με δυνατότητες double buffering και 16-bit Z-buffer. Υποστηρίζεται από τους drivers, το Direct3D καθώς και άλλα επαγγελματικά APIs για εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της, ωστόσο δεν υπάρχει δυνατότητα παραγωγής texture mapping στο hardware με αποτέλεσμα να θεωρείται μία λύση ανάγκης για 3D.

Η εγκατάσταση της κάρτας είναι εύκολη και επιτυγχάνεται απρόσκοπτα, αφού δεν θα αντιμετωπίσετε δυσκολίες ούτε στην τοποθέτησή της αλλά ούτε και στην εγκατάσταση των drivers. Το BIOS της Millenium είναι τύπου flash-EEPROM (αναβαθμίσιμο), οπότε ακόμα και αν κάτι ανεπιθύμητο παρουσιαστεί κατά τη λειτουργία της με το DOS, σίγουρα θα υπάρχει μία νέα έκδοση του BIOS στο site της Matrox στο Internet που θα επιλύει κάποια προβλήματα - αν όχι όλα!

Το software για τις διάφορες ρυθμίσεις της κάρτας είναι πολύ εύχρηστο και καθόλου περίπλοκο. Αν κάτι δεν μας άρεσε είναι το γεγονός ότι δεν έκανε on-the-fly αλλαγή στο βάθος χρώματος, κάτι που ομολογουμένως λίγες ανταγωνιστικές κάρτες πραγματοποιούν.

Συνολικά, τα πολύ καλά utilities της Millenium κερδίζουν τις εντυπώσεις και προσφέρουν ακόμη ένα σημαντικό προβάδισμα έναντι των περισσότερων ανταγωνιστών.

Η μέγιστη ανάλυση της κάρτας ανεξαρτήτως μνήμης είναι 1600x1200 pixels. Αυτό που αλλάζει με την εκάστοτε ποσότητα μνήμης είναι το βάθος χρώματος. Ετσι, με τα 2MB μνήμης έχουμε 8-bit, με τα 4MB 16-bit, ενώ με τα 8-MB 24-bit βάθος χρώματος στη μέγιστη ανάλυση. Το μέγιστο refreshrate για τις αναλύσεις 640x480 και 800x600 είναι 200Hz, 130Hz για την 1024x768, 100Hz για την 1280x1024 και 78Hz για την 1600x1200. Μπορείτε να εργαστείτε επίσης σε ανάλυση 1152x864 pixels με 16-bit βάθος χρώματος στην έκδοση των 2MB και 24-bit στην έκδοση των 4MB και άνω. Ετσι, εάν διαθέτετε και το κατάλληλο monitor, μπορείτε να εργαστείτε άνετα και ξεκούραστα σε πολύ υψηλές αναλύσεις, χωρίς να θυσιάσετε την ταχύτητα, καθώς η Millenium προσφέρει κορυφαία αποτελέσματα σε κάθε περίπτωση.

Η κάρτα συνοδεύεται από δύο κατατοπιστικά εγχειρίδια που αναλύουν τις οδηγίες σε πέντε γλώσσες έκαστο. Στη συσκευασία περιλαμβάνονται, επίσης, ένα CD με όλους τους απαραίτητους drivers, μερικά χρήσιμα utilities, το drag'n'drop πρόγραμμα δημιουργίας 3D animation, 3D F/X της ASYMETRIX, ένας software MPEG player και το παιχνίδι Nascar Racing (για DOS) σε ειδική έκδοση που εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του 3D τμήματος της κάρτας.

Η Matrox Millenium ξεκίνησε και παρέμεινε κάρτα-πρότυπο για όλους τους κατασκευαστές. Αντεξε τον σκληρό ανταγωνισμό καλύτερα από οποιαδήποτε άλλη κάρτα γραφικών και, ακόμα και σήμερα, ύστερα από τόσους μήνες κυκλοφορίας, σημειώνει εκπληκτικές επιδόσεις.

Η πλέον συμφέρουσα αγορά για τους περισσότερους είναι η έκδοση των 2MB, η οποία είναι σε θέση να προσφέρει ό,τι έχει ανάγκη ο μέσος χρήστης και ακόμα περισσότερα. Τα 4MB θα ικανοποιήσουν και επαγγελματίες, ωστόσο προτείνονται και για όσους θέλουν το καλύτερο για τον υπολογιστή τους. Τέλος, η Millenium με τα 8MB προορίζεται για χρήση σε υψηλές αναλύσεις και 32-bit βάθος χρώματος. Επόμενο, δε, είναι να προσεγγίζει συγκεκριμένο αγοραστικό κοινό, αφού διαθέτει και ανάλογη τιμή. ■

MATROX MGA MILLENIUM

ΕΙΔΟΣ: Κάρτα γραφικών
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Matrox
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α.Ε.
ΤΙΜΗ: 2MB: 62.000 δρχ.
4MB: 91.000 δρχ.
8MB: 146.000 δρχ.

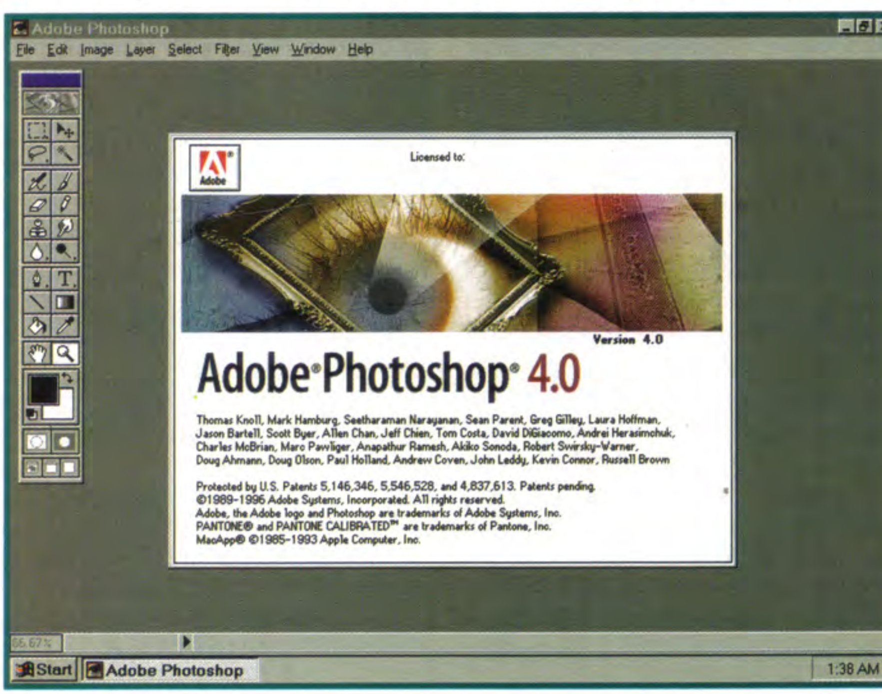
ADOBE PHOTOSHOP 4.0

Η βελτίωση του τέλειου

Μερικές φορές, λοιπόν, οι άνθρωποι είναι εντελώς αχάριστοι... Φανταστείτε να βρίσκεται στη διάθεσή σας η παγκοσμίως καλύτερη ομάδα μπάσκετ -οι Chicago Bulls, ας πούμε- και κάθε χρόνο να έχετε την απαίτηση να έρχονται σε αυτήν οι καλύτεροι διαθέσιμοι αθλητές, προκειμένου να την ενισχύσουν ακόμα περισσότερο. Κάπως έτσι είναι και η ιστορία του Photoshop... Μέσα σε μία αγορά ιδιαίτερα απαιτητική και με νωπά ακόμα τα σημάδια της κυριαρχίας του Mac, το Photoshop εξασφαλίζει αφ' ενός την αδιαμφισβήτητη κυριαρχία του και αφ' ετέρου τη σταθερή βελτίωσή του.

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Πράγματι, τα παράπονα που θα μπορούσε να έχει κάποιος από το Photoshop είναι ελάχιστα και συνήθως απορρέουν από τις προσωπικές ανάγκες ή τις συνήθειες καθενός. Η δομή και οι ευκολίες τις οποίες προσφέρει είναι τέτοιες που μπορούν να επιταχύνουν και να βελτιώσουν τη δουλειά μας κατά πολύ και, σε αρκετές περιπτώσεις (όπως αυτή του γράφοντος), να υποκαταστήσουν την έλλειψη αληθινού καλλιτεχνικού ταλέντου. Αν, μάλιστα, όλα αυτά ίσχυαν ήδη από τις προηγούμενες εκδόσεις, τότε η έκδοση 4.0 παρέχει στο χρήστη εργαλεία που δεν μπορούσε καν να φανταστεί. Μολονότι οι άμεσα ορατές βελτιώσεις δεν δίνουν την εντύπωση μεγάλης αναβάθμισης -ίσως το όνομα Photoshop 3.5 θα ταίριαζε περισσότερο-, η Adobe φαίνεται να κάνει ό,τι είναι αναγκαίο προκειμένου να εξακολουθήσει να βρίσκεται μία κατηγορία μπροστά από τον ανταγωνισμό. Τα νέα εργαλεία -που πάντως θα έπρεπε να υπάρχουν από τις προηγούμενες εκδόσεις- δεν είναι κάτι πρωτοφανές ή εντυπωσιακό, ωστόσο βοηθάνε την εργασία μας, ειδικά όταν πρόκειται για πολλές ή μεγάλες εικόνες. Ας θεωρήσουμε ότι μόλις έχετε κατεβάσει από το Internet μια σειρά από φωτογραφίες της αγαπημένης σας σταρ. Συνήθως αυτές είναι σε μορφοποίηση GIF, η οποία προσφέρει μικρή για τα σημερινά δεδομένα συμπίεση, και έτσι λίγες φωτογραφίες μπορεί να γεμίσουν μεγάλο τμήμα του σκληρού δίσκου σας. Τι πιο απλό από το να τις μετατρέψετε σε JPEG και έτσι να μειώσετε το μέγεθός τους σε bytes, χωρίς αισθητή μείωση της ποιότητας. Αν όμως οι φωτογραφίες είναι αρκετές, η διαδικασία της μετατροπής για καθεμία είναι μάλλον βαρετή. Το Photoshop εδώ μας προσφέρει τη δυνατότητα ορισμού μακροεντολών, τις οποίες ονομάζει actions. Μέσω της γνώριμης μορφής της παλέτας, ενός toolbox που εμφανί-

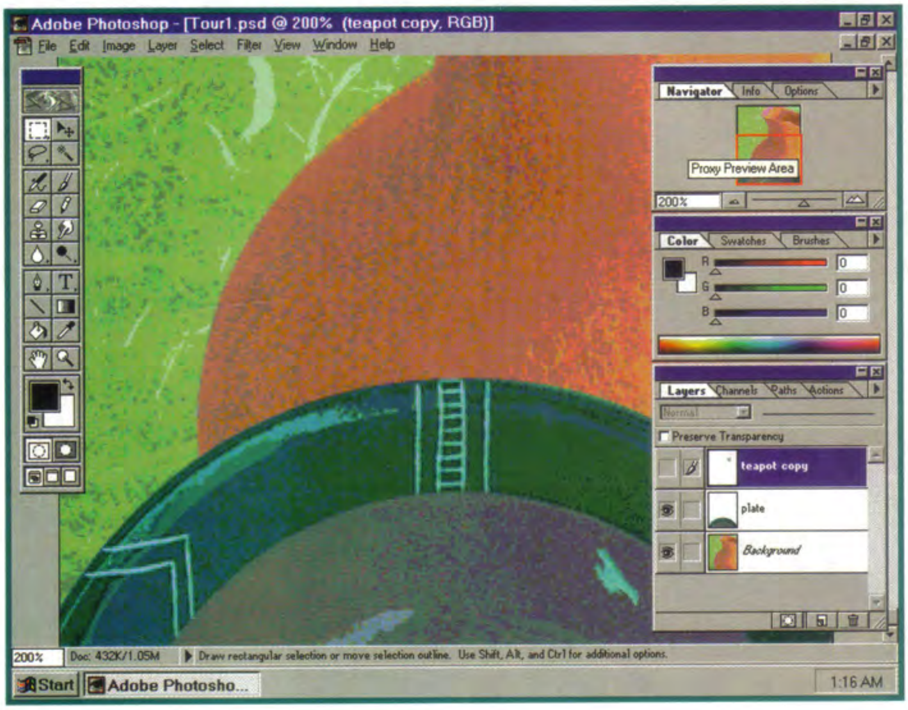


ζεται όποτε θέλουμε και τοποθετείται όπου μας βολεύει, μπορούμε να ζητήσουμε από το Photoshop να καταγράψει μια σειρά από ενέργειες που γίνονται σε μια εικόνα και μετά να τις εφαρμόσει σε μια οποιαδήποτε άλλη. Αυτό βέβαια μπορεί να συμπεριλάβει αλλαγή ανάλυσης ή βάθους χρώματος, ειδικά εφέ ή εφαρμογή φίλτρων για τη βελτίωση της ποιότητας της εικόνας. Κάτι τέτοιο μπορεί να είναι ιδιαίτερα χρήσιμο στην περίπτωση κατά την οποία η συσκευή εισόδου για τις εικόνες μας είναι ένας scanner. Αν γνωρίζουμε από πριν τα ιδιαίτερα "τερτίπια" του scanner μας, για παράδειγμα, ότι έχει χαμηλό contrast ή ότι δεν συμπαθεί ιδιαίτερα το κόκκινο χρώμα, μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ακολουθία εντολών, την οποία να εφαρμόζουμε αυτόματα σε κάθε τέτοια εικόνα, έτσι ώστε κάθε φορά να την προσαρμόζουμε στις απαιτήσεις μας.

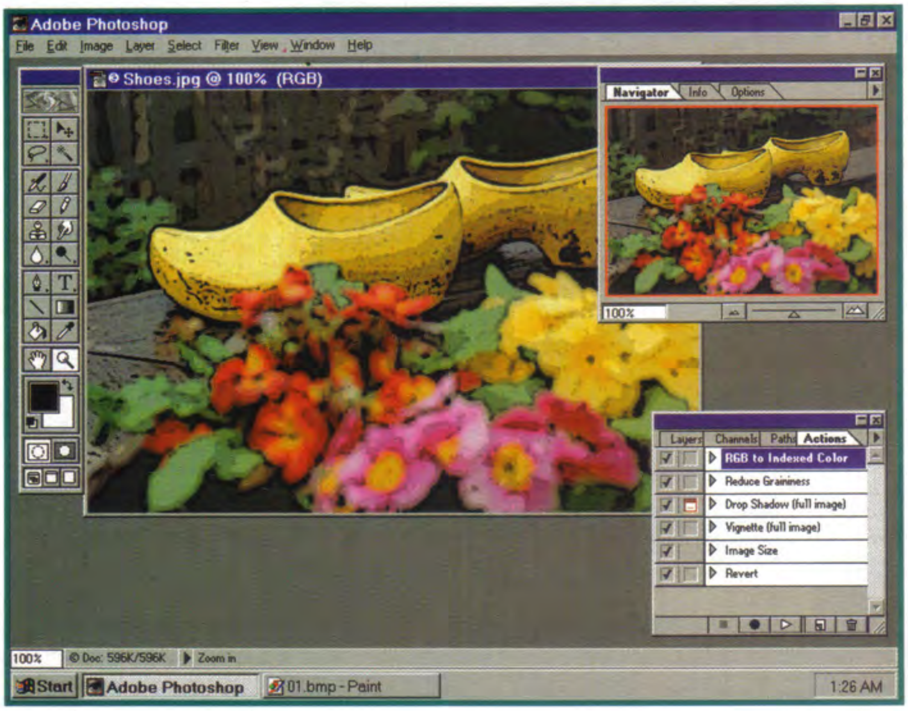
Φυσικά, για κάθε σειρά από actions μπορούμε να επιλέξουμε την εφαρμογή ενός υποσυνόλου από αυτές που καταγράψαμε ή να αλλάξουμε τη σειρά τους. Ακόμα, μπορούμε να επιλέξουμε ποιες από αυτές θα εμφανίζουν πλαίσιο διαλόγου για την εισαγωγή ή την επιβεβαίωση κάποιων αριθμητικών ή όχι παραμέτρων και ποιες θα χρησιμοποιούν αυτόματα τις παραμέτρους τις οποίες ορίσαμε την τελευταία φορά που εφαρμόσαμε τη συγκεκριμένη action.

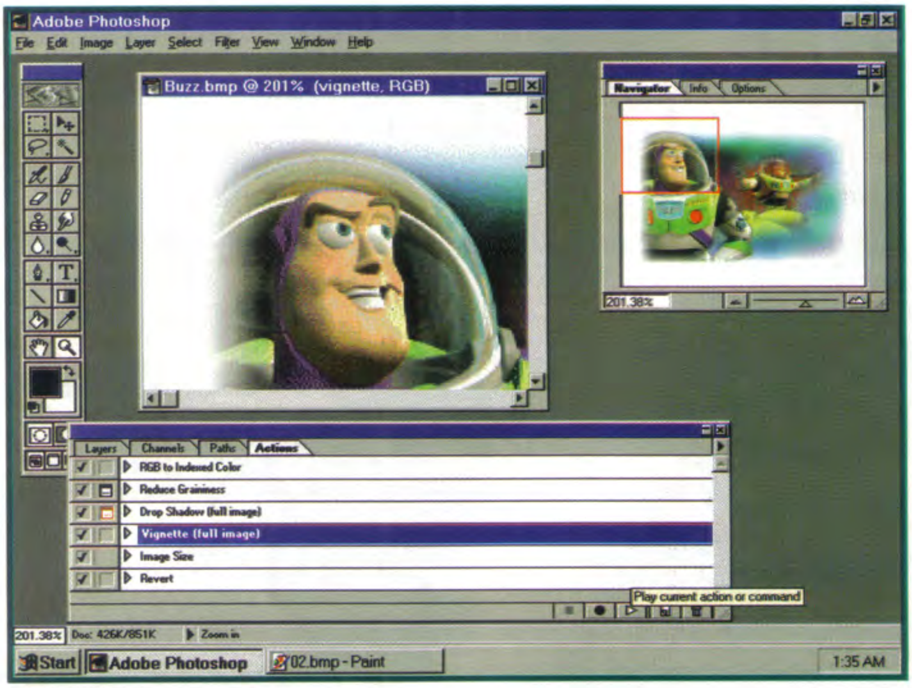
Ενα άλλο πρόβλημα που πιθανώς να είχε κάποιος στις προηγούμενες εκδόσεις του Photoshop είναι η δυσκολία να επιτύχει ακριβώς τη μεγέθυνση που ήθελε, καθώς αυτή γινόταν σε ακέραια πολλαπλάσια της εικόνας του (2:1, 3:1 κ.λπ.). Μια νέα παλέτα του Photoshop 4.0, ο Navigator, έρχεται να λύσει και αυτό το πρόβλημα: Ο Navigator είναι ουσιαστικά ένα preview της εικόνας μας με σχεδιασμένο πάνω του το περιθώριο του παραθύρου στο οποίο αυτή εμφανίζεται. Χρησιμοποιώντας το ποντίκι μπορούμε να μετακινήσουμε το περιθώριο αυτό στο ακριβές σημείο όπου θέλουμε και να συνεχίσουμε εκεί την επεξεργασία. Ακόμα μπορούμε, μετακινώντας τον αντίστοιχο slider, να αλλάξουμε τη μεγέθυνση της εικόνας και ταυτόχρονα το μέγεθος του παραθύρου μέσα στο οποίο εμφανίζεται.

Αυτό είναι πολύ χρήσιμο ειδικά αν δουλεύουμε με μεγάλες σε διαστάσεις φωτογραφίες, οι οποίες απαιτούν λεπτοδουλειά



σε συγκεκριμένα σημεία. Κάτι άλλο που πρέπει να αναφερθεί είναι ότι, μετακινώντας το περιθώριο ή αλλάζοντας τη μεγέθυνση, οι διαδοχικές μορφές της εικόνας εμφανίζονται στο παράθυρό μας σχεδόν αμέσως. Αυτό σημαίνει ότι δεν βλέπουμε μόνο την αρχική και την τελική μορφή της εικόνας, αλλά και τις ενδιάμεσες και έτσι μπορούμε να διακόψουμε τη διαδικασία όπου εμείς θέλουμε. Μια ευχάριστη νότα στη δουλειά μας αποτελεί ο κέρσορας με τον οποίο γίνονται όλα αυτά: το γνωστό κλασικό χεράκι που φαίνεται να "γραπώνει" το περιθώριο όταν εμείς το μετακινούμε.

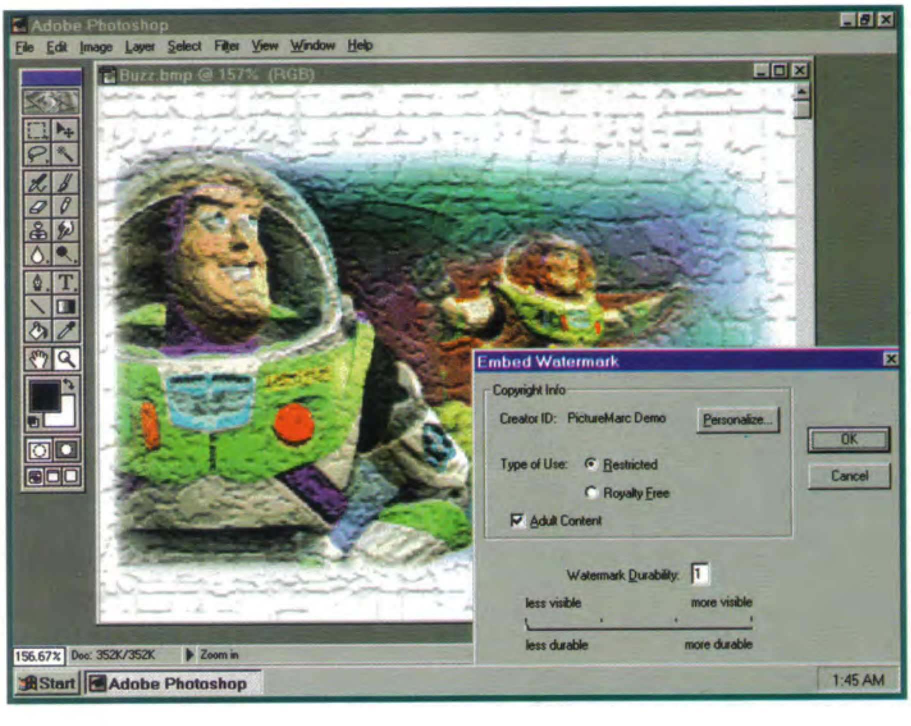




ΕΣΩΤΕΡΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

Εκτός από τις παραπάνω αξιοσημείωτες προσθέσεις στο "οπλοστάσιο" του Photoshop, οι υπόλοιπες αλλαγές αποτελούν ουσιαστικά βελτιώσεις των ήδη υπαρχόντων εργαλείων. Η παλέτα των layers απέκτησε τη θέση της στο μενού του Photoshop, έτσι ώστε να είναι δυνατή η επεξεργασία τους ακόμα και όταν η παλέτα είναι κρυμμένη. Ακόμα έχει προστεθεί και αυτό που η Adobe ονομάζει Adjustment Layers: Πρόκειται ουσιαστικά για ενδιάμεσα layers που επιτρέπουν τη δοκιμαστική εφαρμογή φίλτρων, όχι απευθείας στην εικόνα μας, αλλά ουσιαστικά σε μια προεπισκόπηση και ακόμα και την προσθετική τους εφαρμογή με οποιαδήποτε σειρά. Αυτό μπορούσε σίγουρα να υλοποιηθεί με duplicate layers στις προηγούμενες εκδόσεις, αλλά σίγουρα τα adjustment layers προσφέρουν αξιοσημείωτη ευκολία. Μια άλλη ευκολία είναι η δυνατότητα ορισμού οδηγών (guides) στην εικόνα μας που χρησιμεύουν στην ακριβέστερη τοποθέτηση και στοίχιση διάφορων αντικειμένων σε αυτή. Οι οδηγοί αυτοί μπορούν να μετακινηθούν ή να παγώσουν με μια εντολή είτε χρησιμοποιώντας το μενού που εμφανίζεται με δεξί κλικ. Ενα διαφορετικό pop up μενού εμφανίζεται πλέον στα περισσότερα εργαλεία του Photoshop: Για παράδειγμα, κάνοντας δεξί κλικ στην εικόνα μας με επιλεγμένο το εργαλείο μεγέθυνσης (zoom), μας παρέχεται η δυνατότητα για μεγέθυνση ή σμίκρυνση κατά μία τάξη μεγέθους ή προσαρμογή της εικόνας στο μέγεθος της οθόνης μας. Σε άλλες περιπτώσεις μπορούμε να εμφανίσουμε στοιχεία όπως η ανάλυση και το μέγεθος της εικόνας, το βάθος και το μοντέλο χρώματος (RGB, CMYK κ.λπ.) και το μέγεθος της περιοχής εργασίας (canvas size).

Εκτός από τις νέες δυνατότητες στα διαθέσιμα εργαλεία, η Adobe έκανε πολύ καλή δουλειά και στη βελτίωση της απόδοσης των ήδη υπαρχόντων λειτουργιών. Εκτός από την αναμφισβήτητη αύξηση της ταχύτητας κάποιων ενεργειών στην έκδοση 4.0, η δουλειά μας επιταχύνεται και από τη μείωση των απαιτούμενων ενεργειών για να επιτύχουμε κάποιο αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, τώρα μπορούμε να μετακινήσουμε κάποιο τμήμα της εικόνας επιλέγοντας την αντίστοιχη ενέργεια από το μενού, ενώ αν θέλουμε απλώς να μετακινήσουμε τα όρια της επιλογής μας, δηλαδή τη μάσκα, μπορούμε να το κάνουμε από το εργαλείο μετακίνησης. Εκτός από τη μετακίνηση, μπορούμε φυσικά να εφαρμόσουμε κάθε είδους μετασχηματισμό, όπως περιστροφή, μεγέθυνση ή προοπτική - και μάλιστα με πολύ καλύτερο αισθητικά αποτέλεσμα, αφού τώρα το Photoshop δεν προσθέτει απλώς τα απαιτούμενα νέα pixels, αλλά υπολογίζει αναλυτικά το χρώμα τους με βάση την περιοχή την οποία έχουμε επιλέξει να μετασχηματίσουμε.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Ενα ακόμα από τα λίγα παράπονα που μπορεί να είχε κάποιος από το Photoshop ή-







ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

κάισσα

ΤΕΥΧΟΣ Ι · ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1997 Γ.Χ. · ΤΙΜΗ: 1 ΧΡΥΣΟ ΝΟΜΙΣΜΑ





"THE LAST TOWER: THE LEGACY OF RAISTLIN"
(ACCESSORY AND ADVENTURE)
ΤΟ ΕΠΟΣ "DRAGONLANCE: FIFTH AGE" ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ΜΥΣΤΙΚΩΝ ΠΟΥ ΚΡΥΒΕΙ Ο ΠΥΡΓΟΣ "WAYRETH", ΕΚΕΙ ΟΠΟΥ Ο ΓΝΩΣΤΟΣ ΗΡΩΑΣ "RAISTLIN" ΠΕΡΑΣΕ ΤΗ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ "SOUL FORGE". ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΔΥΟ "GAME BOOKS" ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΕΝΑΝ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΙΚΟ ΟΔΗΓΟ ΓΙΑ ΤΟΝ "RAISTLIN"! ΜΙΑ ΛΕΠΤΟΜΕΡΗ ΕΡΕΥΝΑ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ "WAYRETH" ΚΑΙ ΕΝΑ ΧΑΡΤΗ-ΠΟΣΤΕΡ!

"EYE TO EYE"
(MONSTROUS ARCANA ADVENTURE)
Η ΤΡΙΛΟΓΙΑ "BEHOLDER" ΚΛΙΜΑΚΩΝΕΤΑΙ ΟΤΑΝ ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΥΡΑΝΝΟ. ΑΥΤΗ Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ, ΔΙΠΛΑΣΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΕΣ ΤΗΣ ΤΡΙΛΟΓΙΑΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΖΩΝΤΑΝΕΨΕΙ ΜΟΝΗ ΤΗΣ 'Η ΣΑΝ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ "BEHOLDER" ΜΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ 8 ΕΩΣ ΚΑΙ 12!

"BATTLETECH"
(MECHA WAR CARD GAME)
ΤΕΡΑΤΟΜΟΡΦΕΣ ΠΟΛΕΜΙΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ ΣΥΝΘΛΙΒΟΥΝ ΔΡΟΜΟΥΣ, ΟΥΡΑΝΟΞΥΣΤΕΣ, ΠΟΛΕΙΣ ΟΛΟΚΛΗΡΕΣ. ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΒΡΙΣΚΕΣΑΙ ΕΣΥ! ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΜΕ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΤΑΡΑΞΕΙ!





"MAGIC, THE GATHERING: MULTI UNIVERSE BOX"
(MULTI-LINGUAL AND PREVIEW BOOSTERS PACK)
ΤΟ "MAGIC, THE GATHERING" ΚΑΤΕΚΤΗΣΕ ΟΛΟ ΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ ΓΗ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ, ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ, ΤΟ **ΜΩΝΑΔΙΚΟ** ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΟΥ. Η ΑΠΟΔΕΙΞΗ; ΕΝΑ ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΚΟΥΤΙ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΙ "BOOSTERS" ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΓΩΝΙΑ ΤΟΥ ΠΛΑΝΗΤΗ ΜΑΣ. ΚΑΙ ΜΙΑ ΔΙΠΛΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!... ΔΥΟ ΕΝΤΕΛΩΣ ΝΕΑ "BOOSTERS" ΑΠΟ ΤΟ "VISIONS", ΤΟ ΝΕΟ EXPANSION ΤΟΥ "MAGIC"!!!

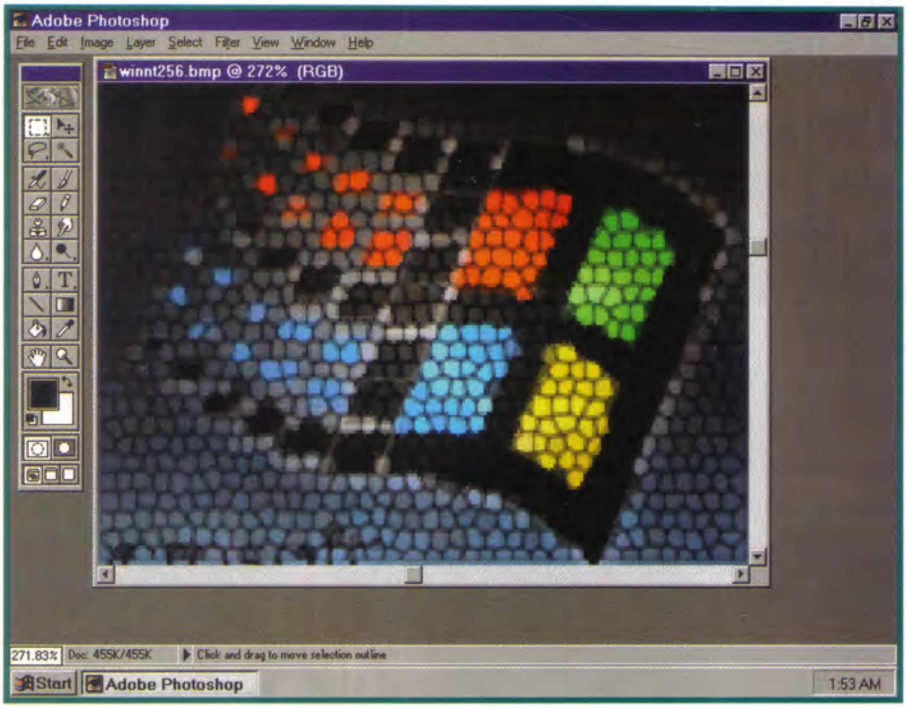
"WAR ZONE"
(ADVENTURE AND STRATEGY BOARD GAME WITH MINIATURES).
ΟΙ ΑΠΟΙΚΟΙ ΑΠΟ ΤΗ ΚΑΤΑΔΙΚΑΣΜΕΝΗ ΓΗ ΚΑΤΑΚΤΟΥΝ ΕΝΑ ΝΕΟ ΗΛΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ. ΚΑΙ Ο ΕΜΦΥΛΙΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΒΙΩΣΗ, ΤΗΝ ΥΠΕΡΙΣΧΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΡΧΙΖΕΙ. ΤΟ ΝΕΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ!



"UNDERMOUNTAIN TRILOGY III: STARDOCK"
(DUNGEON CRAWL ADVENTURE)
ΤΟ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΟ "LEVEL" ΤΟΥ "UNDERMOUNTAIN" ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΟ ΝΑ ΚΑΤΑΚΤΗΘΕΙ ΑΠΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ 9 ΕΩΣ ΚΑΙ 12, ΣΤΟ ΤΡΙΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ "DUNGEON CRAWL" ΜΕΤΑ ΤΑ ΘΡΥΛΙΚΑ "LOST LEVEL" ΚΑΙ "MADDGOTH'S CASTLE"!

"KA'I'ΣΣΑ"
- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ, 114 72, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 36 06 488
- Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1, ΚΟΝΤΑ ΣΤΗ ΡΟΤΟΝΤΑ, 546 35, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ: 212 734
- Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ 'ΠΛΑΖΑ', 166 74, ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 89 82 057
- ΦΙΛΩΝΟΣ 43, ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓΙΑ ΤΡΙΑΔΑ, 185 31, ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ: 41 78 337
- ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40, ΣΤΗΝ ΕΒΕΛΚΟ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ. ΤΗΛ: 68 44 928
- ΚΟΝΔΥΛΗ 7, ΔΙΠΛΑ ΣΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ, 151 22, ΜΑΡΟΥΣΙ. ΤΗΛ: 61 41 675
- ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓΙΑΣ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ 21, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ. ΤΗΛ: 285 659
- ΣΚΑΛΙΔΗ 92, ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ. ΤΗΛ: 88 996

"ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
- ΔΕΡΙΓΝΥ 23, ΠΛΑΤΕΙΑ ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, 104 34, ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 88 15 990



ταν η έλλειψη φίλτρων καλλιτεχνικού προσανατολισμού. Τα απλά φίλτρα επεξεργασίας εικόνας, όπως η πρόσθεση ή η αφαίρεση θορύβου ή η ανίχνευση ακμών, ήταν σίγουρα τα καλύτερα που διατίθενται στην αγορά, τόσο από πλευράς ποιότητας όσο κυρίως από πλευράς ταχύτητας. Αυτό που έλειπε όμως ήταν η δυνατότητα μετατροπής της εικόνας σε ζωγραφιά από φυσικά μέσα, όπως η νερομπογιά ή η ακουαρέλα, ή ακόμα η μετατροπή της σε μωσαϊκό ή βιτρό. Αυτό μπορεί να δικαιολογηθεί εν μέρει από το γεγονός ότι η Adobe διαθέτει στην αγορά ένα πρόσθετο πακέτο με τέτοια plug-ins, το Adobe Gallery Effects. Τα νέα φίλτρα του Photoshop καλύπτουν ικανοποιητικά αυτό το κενό, ενσωματώνοντας το Gallery Effects στο κυρίως πακέτο και βελτιώνοντας κατά πολύ τη χρήση και την απόδοσή τους. Ετσι, μπορούμε πολύ εύκολα να δημιουργήσουμε εντυπωσιακές εικόνες με ελάχιστο κόπο, αφού το Photoshop προσφέρει ένα πολύ γρήγορο και λεπτομερές preview, κάθε φορά που αλλάζουμε κάποια από τις αριθμητικές παραμέτρους οι οποίες χαρακτηρίζουν κάθε εφέ. Η ποικιλία των εφέ που προσφέρονται, σε συνδυασμό με τις actions τις οποίες περιγράψαμε, μπορούν να κάνουν τη δουλειά μας πολύ πιο εύκολη, ειδικά αν στοχεύουμε κάθε φορά σε παρόμοιο αποτέλεσμα με τις εικόνες που δουλεύουμε - για παράδειγμα δημιουργία σκίτσων από πραγματικές φωτογραφίες. Το αποτέλεσμα αυτών των εφέ μπορεί να περιοριστεί, αν θέλουμε, με την εντολή Fade Effect, που ουσιαστικά λειτουργεί εφαρμόζοντας το φίλτρο σε ένα ενδιάμεσο layer και μετά αλλάζοντας τη διαφάνειά του. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο εάν ένα εφέ είναι ιδιαίτερα έντονο και θέλουμε να μειώσουμε την έντασή του, χωρίς να αλλάξουμε τα αριθμητικά χαρακτηριστικά του.

PHOTOSHOP ΚΑΙ ΣΤΟ INTERNET

Ως ένα... καθώς πρέπει πακέτο επεξεργασίας εικόνας, το Photoshop αποτελεί θαυμάσιο εργαλείο και για τη δημιουργία εικόνων σε μορφή πρακτική για διάθεση μέσω Internet. Αυτό περιλαμβάνει πλήρη υποστήριξη της μορφοποίησης GIF89A (με ορισμό διαφανούς χρώματος), καθώς και του ιδιαίτερα δημοφιλούς progressive JPEG - που εμφανίζει αρχικά μια χαμηλής ανάλυσης μορφή της εικόνας μας και προοδευτικά αυξάνει τη λεπτομέρεια. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό με το τελευταίο αυτό format είναι ότι ο χρήστης μπορούσε άνετα να δει μια τέτοια εικόνα από το Netscape Navigator, αλλά όταν την έσωζε στο δίσκο πολύ σπάνια μπορούσε να βρει ένα πρόγραμμα που να τη διαβάζει, μια που το format αυτό είναι σχετικά πρόσφατο. Τώρα, χρησιμοποιώντας το Photoshop μπορεί κάποιος άνετα να μετατρέψει τέτοιες εικόνες σε όποια μορφή θέλει. Ενα άλλο χρήσιμο εργαλείο είναι η προσθήκη από το Photoshop μιας ψηφιακής "ταυτότητας" πάνω σε μια εικόνα. Δημιουργώντας μια εικόνα με αυτόν τον τρόπο και διαθέτοντάς την στην αγορά ή το Internet, δεν μπορεί κανείς πλέον να την αντιγράψει και να την παρουσιάσει ως δική του. Το watermark αυτό δεν είναι ορατό, αλλά όπως αναφέρεται και στην τεκμηρίωση είναι σχετικά ανθεκτικό σε εργασίες όπως η εκτύπωση και τα ψηφιακά φίλτρα. Διαβάζοντας αυτή την ταυτότητα, μπορεί κανείς να διαπιστώσει τα στοιχεία του δημιουργού της εικόνας ή αν αυτή διαθέτει ακατάλληλο περιεχόμενο. Ακόμα δεν υπάρχουν άλλα πακέτα που να συνεργάζονται με αυτή τη δυνατότητα του Photoshop, για παράδειγμα να μην εμφανίζουν ακατάλληλες εικόνες, αλλά είναι μάλλον θέμα χρόνου να διατεθούν στην αγορά.

ΠΑΡΤΕ ΤΑ ΟΠΛΑ ΣΑΣ

Γενικά, πολλά "μικροπράγματα" μπορούν να αφήσουν το χρήστη απόλυτα ικανοποιημένο. Το Photoshop δεν προσφέρει multiresolution editing, δηλαδή άνοιγμα μιας περιοχής μόνο της εικόνας και επεξεργασία της και τελικά ενσωμάτωση στην πλήρη εικόνα, ή υποστήριξη αρχείων AVI, που ουσιαστικά είναι μια σειρά εικόνων η μία πίσω από την άλλη. Ακόμα, τα εφέ του, που είναι σχετικά με ζωγραφική, είναι ακόμα κατώτερα εκείνων του Painter.

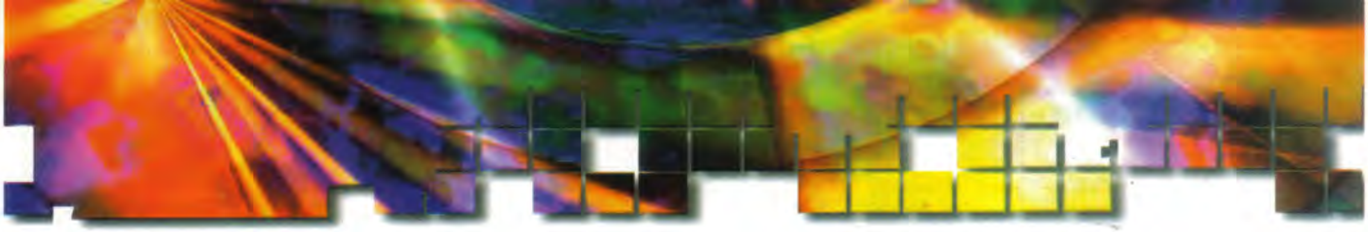
Ωστόσο η Adobe φαίνεται να θέλει να κατακτήσει με το Photoshop την αγορά επεξεργασίας εικόνας, χωρίς να επεκταθεί σε συγγενείς τομείς. Αλλωστε το Premiere καλύπτει την αγορά του video, ενώ για τα φίλτρα μπορεί κάποιος να αγοράσει ένα από τα δεκάδες πακέτα plug-ins που κυκλοφορούν στην αγορά και να κάνει άριστα τη δουλειά του. Το Photoshop αποτελεί το εργαλείο του παρόντος και του μέλλοντος. Με πλήρη υποστήριξη πολυεπεξεργασίας και του μελλοντικού MMX chip, το Photoshop θα μπορεί να είναι η επιλογή σας για αρκετό καιρό ακόμα. ■



3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
ΤΟ ΝΕΟ ΚΥΜΑ!

Ιάσονας Δούζας
gnr@compulink.gr

Οι νέες κάρτες γραφικών που προσφέρουν 3D χαρακτηριστικά στο hardware είναι πλέον γεγονός. Το μέλλον των PCs στον τομέα των παιχνιδιών αλλά και των γενικότερων εφαρμογών που θα κάνουν χρήση της 3D τεχνολογίας αναμένεται πιο ευοίωνο παρά ποτέ. Ξεκινάμε, λοιπόν, για τον τρισδιάστατο νέο κόσμο!



Μήπως είστε από αυτούς που πιστεύουν ότι τα ταπεινά PCs δεν είναι σε θέση να αποδώσουν 3D γραφικά ανώτερης ποιότητας ή ότι δεν θα μπορέσουν ποτέ να συναγωνιστούν τις παιχνιδομηχανές στην ομαλή κίνηση που προσφέρουν; Εάν είστε οπαδοί αυτών των απόψεων, οι κάρτες 3D είναι εδώ για να σας αποδείξουν το αντίθετο.

Πώς, Τα παιχνίδια θα χρησιμοποιούν επιτάχυνση 3D;

Καταρχήν, πρέπει να ξεδιαλύνουμε το μύθο που περιβάλλει τις κάρτες 3D και παρασύρει πολλούς στην αγορά τους. Τα σημερινά παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά (εκτός από ελάχιστα) δεν χρησιμοποιούν τις δυνατότητες του 3D hardware, με αποτέλεσμα να μην επωφελείσθε εάν αποκτήσετε μία τέτοιου είδους κάρτα. Μην έχετε λοιπόν την εσφαλμένη εντύπωση ότι αγοράζοντας μία κάρτα γραφικών που αναφέρει ότι διαθέτει επιτάχυνση 3D, παιχνίδια όπως το Duke Nukem 3D, το Quake και οποιοδήποτε άλλο περιλαμβάνει τρισδιάστατα γραφικά θα τρέχει πιο γρήγορα από πριν (αυτό εξαρτάται καθαρά από τις επιδόσεις της εκάστοτε κάρτας στο DOS). Υπάρχουν δύο τρόποι προκειμένου ένα παιχνίδι να αποκτήσει πρόσβαση στα 3D χαρακτηριστικά. Ο πρώτος απαιτεί από το παιχνίδι να είναι γραμμένο για το εκάστοτε ολοκληρωμένο και ο δεύτερος για το σύνολο εντολών Direct3D της Microsoft. Κάθε τρόπος ξεχωριστά παρουσιάζει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα τα οποία θα παρουσιάσουμε στη συνέχεια με απλό τρόπο προκειμένου να γίνουν κατανοητά.

Αμεση πρόσβαση στα 3D χαρακτηριστικά του εκάστοτε επιταχυντή

Οταν ένα παιχνίδι -σύμφωνα με τον πρώτο τρόπο- παρέχει υποστήριξη για κάποιο συγκεκριμένο chip, παραδείγματος χάρη για το ViRGE της S3, όλες οι κάρτες που διαθέτουν το ViRGE θα τρέχουν το παιχνίδι αυτό χωρίς κανένα πρόβλημα, ενώ ανάλογα με την υλοποίηση, την ποιότητα των drivers και το μέγεθος της μνήμης της κάρτας, άλλες θα προσφέρουν πιο ομαλή κίνηση και άλλες λιγότερο ομαλή (χωρίς όμως οι διαφορές να είναι τεράστιες), όλες όμως θα διαθέτουν σχεδόν την ίδια ποιότητα, διότι βασίζονται στο ίδιο chip. Για τον κατασκευαστή του software όμως είναι αρκετά δύσκολο, χρονοβόρο και πολυέξοδο να αναπτύσσει κομμάτια κώδικα που θα εκμεταλλεύονται τον εκάστοτε επιταχυντή και έτσι, όταν ένα παιχνίδι χρησιμοποιεί αυτήν τη μέθοδο είναι σίγουρο ότι θα υποστηρίζει λίγα ολοκληρωμένα.

Συνήθως ύστερα από συμφωνία μεταξύ των κατασκευαστών πολλά παιχνίδια υποστηρίζουν μόνο ένα ή δύο ολοκληρωμένα και για λόγους marketing.

Πρόσβαση στα χαρακτηριστικά 3D μέσω του Direct3D

Το πρόβλημα της υποστήριξης λίγων επιταχυντών έρχεται να λύσει το σύνολο εντολών Direct3D της Microsoft. Το σύνολο αυτό δρα ως μεσολαβητής μεταξύ της κάρτας γραφικών και της εφαρμογής που πρόκειται να εκτελεστεί. Ετσι, ο κατασκευαστής παιχνιδιών δεν είναι αναγκασμένος να παρέχει υποστήριξη για το εκάστοτε ολοκληρωμένο, πρέπει όμως να υποστηρίζει το Direct3D, το οποίο με τη σειρά του πρέπει να υποστηρίζεται από τους drivers της 3D κάρτας γραφικών. Ενα παιχνίδι, λοιπόν, μία multimedia εφαρμογή ή οτιδήποτε άλλο χρησιμοποιεί το Direct3D θα τρέχει στην οποιαδήποτε κάρτα γραφικών ανεξαρτήτως κόστους και χρησιμοποιούμενου επιταχυντή!

Η μόνη διαφορά που παρατηρείται είναι σε ανώτερες τεχνολογικά κάρτες όπου το παιχνίδι θα τρέχει πιο γρήγορα και θα είναι ανώτερο οπτικά. Για να διατηρηθεί η συμβατότητα όμως, το Direct3D αδυνατεί να εκμεταλλευθεί πλήρως την 3D κάρτα γραφικών τόσο σε ποιότητα όσο και σε ταχύτητα, αντίθετα με τον πρώτο τρόπο όπου κάτι τέτοιο καθίσταται εφικτό καθώς αναπτύσσεται ξεχωριστός κώδικας για κάθε ολοκληρωμένο.

Μέχρι στιγμής κανένας από τους δύο τρόπους δεν φαίνεται να έχει επικρατήσει, αφού άλλοι κατασκευαστές υιοθετούν ή προτίθενται να υιοθετήσουν το Direct3D χάριν της συμβατότητας και άλλοι την ανάπτυξη ξεχωριστού κώδικα χάριν της πλήρους εκμετάλλευσης του 3D επιταχυντή. Ωστόσο, με το πέρασμα του χρόνου είναι σχεδόν βέβαιη η επικράτηση του προτύπου της Microsoft, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι θα σταματήσουν οι εκδόσεις παιχνιδιών για το εκάστοτε ολοκληρωμένο.

Ποια παιχνίδια χρησιμοποιούν το Direct3D;

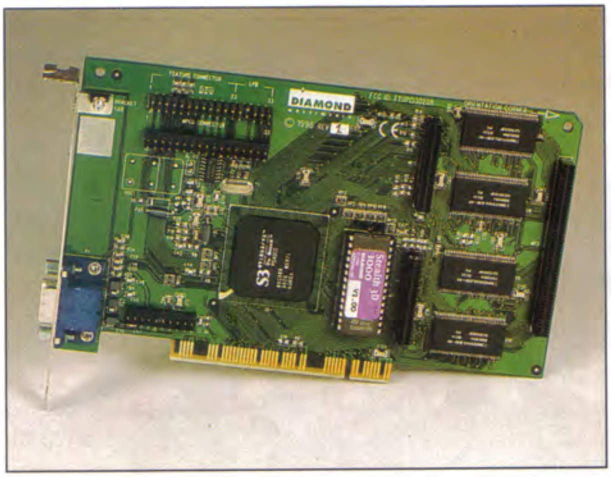
Το Direct3D περιλαμβάνεται στο σύνολο εντολών DirectX 2.0 καθώς και στο νέο DirectX 3.0 το οποίο -εκτός των άλλων- παρέχει υποστήριξη και για τους επεξεργαστές MMX που δεν έχουν κάνει ακόμα την εμφάνισή τους! Οι νέας τεχνολογίας MMX επεξεργαστές θα λειτουργούν παράλληλα με το Direct3D, προσφέροντας ένα μεγάλο πλεονέκτημα καθώς ο τελικός χρήστης θα μπορεί να εκμεταλλεύεται στο έπαρκο τις δυνατότητες του hardware.

Πολλά παιχνίδια τελευταία λειτουργούν τόσο κάτω από το DOS όσο και κάτω από τα Windows χρησιμοποιώντας το DirectX. Τα υβριδικά αυτά παιχνίδια δεν χρησιμοποιούν το Direct3D, αλλά το DirectDraw ώστε να εκμεταλλευθούν τις δισδιάστατες επιδόσεις της κάρτας γραφικών, με αποτέλεσμα να μην προσφέρουν κάτι εντυπωσιακό στο 3D.

Ανω των 80 εταιρίες έχουν ήδη δηλώσει την πρόθεσή τους να προωθήσουν στην αγορά multimedia εφαρμογές και τίτλους συμβατούς με το Direct3D.

Η υποστήριξη που θα παρέχεται αναμένεται να αναγκάσει τους κατασκευαστές στην προώθηση πολλών καρτών με 3D χαρακτηριστικά στην αγορά, με τον καταναλωτή να επωφελείται από την ευρεία γκάμα επιλογής hardware.

Τα πρώτα παιχνίδια που χρησιμοποιούν το Direct3D και έχουν ήδη κάνει την εμφάνισή τους στην αγορά είναι τα Hellbender και Monster Truck Madness της Microsoft, το Hyperblade από την Activision, ενώ σύντομα αναμένεται και μία σειρά άλλων τίτλων. Ωστόσο, η συνολική επικράτηση του νέου προτύπου τοποθετείται περί τα μέσα του 1997.

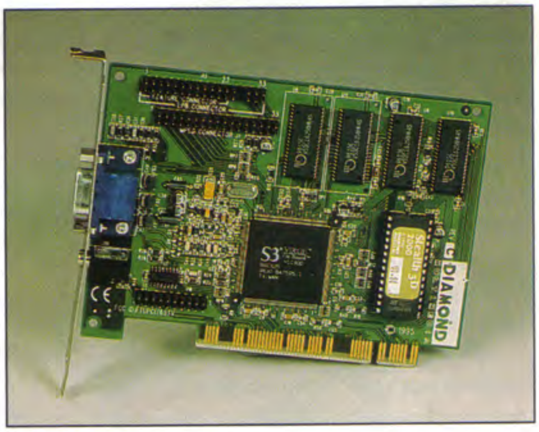


CARDEX GENESIS SV

Η κάρτα γραφικών Genesis SV της Cardex χρησιμοποιεί το ολοκληρωμένο ViRGE και συνοδεύεται από 2MB μνήμη EDO DRAM, η οποία δεν έχει δυνατότητα περαιτέρω επέκτασης. Η Genesis SV προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1280x1024 με 256 χρώματα και 75Hz refresh rate καθώς και δυνατότητα απεικόνισης πραγματικού χρώματος (16,7 εκατομμύρια χρώματα) στην ανάλυση 800x600 με 75Hz refresh rate. Οι drivers που χρησιμοποιεί είναι της S3, δηλαδή, της κατασκευάστριας εταιρίας του ολοκληρωμένου που εμπεριέχει η κάρτα. Οι συγκεκριμένοι drivers προτιμήθηκαν από την Cardex προφανώς για τη μείωση του κόστους παραγωγής της κάρτας. Λαμβάνοντας υπόψη όμως το ότι οι drivers που αναπτύσσουν οι περισσότεροι κατασκευαστές προσφέρουν σαφώς ανώτερη ταχύτητα, μάλλον η επιλογή του εν λόγω κατασκευαστή δεν ήταν η καλύτερη. Τέλος, η Genesis SV συνοδεύεται από ένα CD που εμπεριέχει μία σειρά από demo παιχνίδια ειδικά βελτιωμένα για το chip ViRGE.

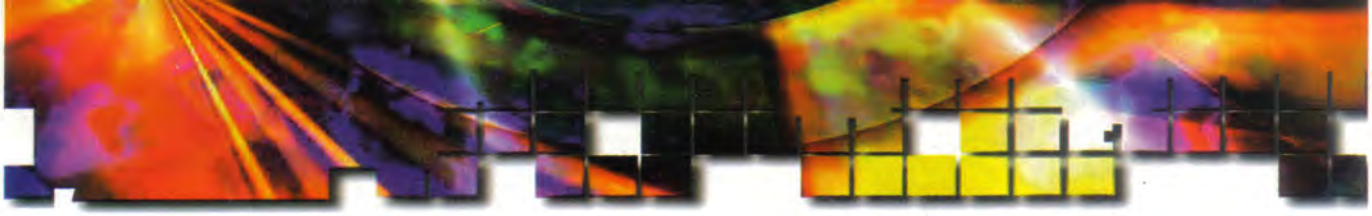
CHIPSET: *S3 ViRGE,* ***MNHMH:*** *2MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *EDO DRAM,* ***ΔΙΑΘΕΣΗ:*** *ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ,* ***ΤΗΛ.:*** *9370355-8,* ***ΤΙΜΗ:*** *30.500 δρχ.*

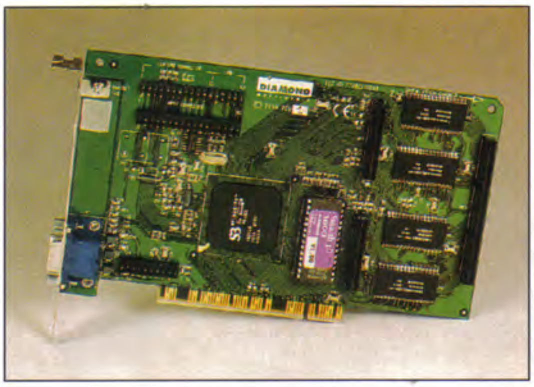
DIAMOND STEALTH 3D 2000



Η σειρά Stealth της Diamond είναι παγκοσμίως γνωστή για τις κορυφαίες επιδόσεις της, με άξιους αντιπροσώπους σε κάθε κατηγορία καρτών γραφικών. Πριν από αρκετούς μήνες, η Diamond παρουσίασε τα κορυφαία σήμερα μοντέλα της σειράς Stealth ονόματι Stealth 3D, τα οποία χωρίζονται στις κατηγορίες Stealth 3D 2000 και Stealth 3D 3000. Σε ό,τι αφορά τη σειρά Stealth 3D 2000 αποτελείται από τρία μοντέλα: το 2200, το 2240 και το 2400 με 2, 2 και 4MB μνήμη αντίστοιχα. Ολα χρησιμοποιούν το chip ViRGE της S3, το οποίο διαθέτει μία σειρά από εντυπωσιακά χαρακτηριστικά σε ό,τι αφορά την ποιότητα του 3D, χωρίς όμως να προσφέρουν τις αναμενόμενες κορυφαίες επιδόσεις. Το RAM DAC που χρησιμοποιείται βρίσκεται ενσωματωμένο στο ViRGE και διαθέτει συχνότητα λειτουργίας 135MHz σε όλες τις περιπτώσεις. Ετσι είναι δυνατή η ρύθμιση του refresh rate σε συχνότητες που φτάνουν τα 120MHz στην ανάλυση 800x600 για ξεκούραστη ενασχόληση με τον υπολογιστή. Ο τύπος της μνήμης είναι EDO DRAM για όλα τα μοντέλα, με τη μόνη διαφορά ότι η έκδοση των 4MB διαθέτει 40ns προσπέλαση δεδομένων, έναντι 45ns των μικρότερών της "αδελφών". Η μέγιστη ανάλυση της Stealth 3D 2400 ανέρχεται σε 1280x1024 με 65.000 χρώματα, ενώ μαζί με όλη τη σειρά της Diamond είναι από τις λίγες κάρτες που επιτρέπουν on-the-fly αλλαγή χρώματος (χωρίς επανεκκίνηση του υπολογιστή) στα Windows 95. Η εταιρία επίσης φαίνεται να έχει κάνει θαυμάσια δουλειά και στους τομείς των drivers και των utilities που προσφέρει με τις κάρτες, τα επονομαζόμενα Incontrol Tools, τα οποία παρέχουν πληθώρα λειτουργιών που καλύπτουν όλους τους χρήστες. Οποια κάρτα της Diamond και να επιλέξετε θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι.

CHIPSET: *S3 ViRGE,* ***MNHMH:*** *2MB, 4MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *EDO DRAM,* ***ΔΙΑΘΕΣΗ:*** *CTC, ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ,* ***ΤΗΛ.:*** *7713121-2, 9242072,* ***ΤΙΜΗ:*** *33.000-53.000 δρχ.*



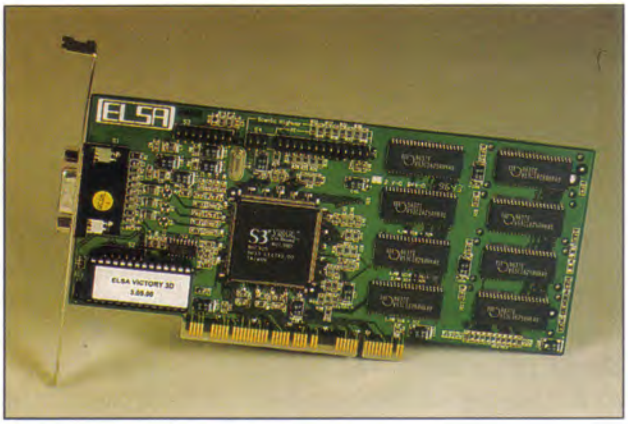


DIAMOND STEALTH 3D 3000

Η νέα σειρά Stealth 3D 3000 της Diamond διαθέτει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και καινοτομίες. Η σειρά αυτή (σε αντίθεση με την 2000 του ίδιου κατασκευαστή) χρησιμοποιεί μνήμη VRAM καθώς και το chip ViRGE/VX της S3, μία έκδοση η οποία, ενώ διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά του ViRGE, μπορεί να δεχτεί και μνήμη VRAM. Διαθέτει επίσης ενσωματωμένο RAM DAC που τρέχει στα 220MHz. Η σειρά Stealth 3D 3000 αποτελείται από δύο μοντέλα: τα Stealth 3D 3240 και Stealth 3D 3400. Στη Stealth 3D 3240 το μέγεθος της μνήμης είναι 2MB με δυνατότητα αναβάθμισης σε 6MB(!) μέσω ενός module το οποίο προσφέρει 2MB VRAM και 2MB EDO DRAM! Τα 2MB EDO DRAM χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για επιτάχυνση των 3D λειτουργιών, προσφέροντας μνήμη για Z-buffer και αποθήκευση textures. Ωστόσο χρησιμοποιούνται και για μεγαλύτερα βάθη χρώματος, έτσι ώστε να είναι δυνατή η απεικόνιση 16,7 εκατομμυρίων χρωμάτων (πραγματικό χρώμα) στην ανάλυση 1280x1024! Το μοντέλο Stealth 3D 3400 έρχεται με 4MB προεγκαταστημένη μνήμη VRAM, ενώ είναι δυνατή η τοποθέτηση επιπλέον 4MB μνήμης EDO DRAM για επιτάχυνση των 3D λειτουργιών. Ετσι, η κάρτα μπορεί να προσφέρει συνολικά 8MB μνήμη και σίγουρα κορυφαίες επιδόσεις. Τόσο τα utilities όσο και οι drivers που συνοδεύουν τη σειρά Stealth 3D 3000 δεν παρουσιάζουν διαφορές σε σχέση με τη μικρότερη σειρά 2000. Συνολικά η σειρά 3000 (και ειδικότερα το μοντέλο 3400) συνιστάται κυρίως για τον μέσο επαγγελματία αλλά και για όσους ανικανοποίητους κυνηγούν πάντα το καλύτερο.

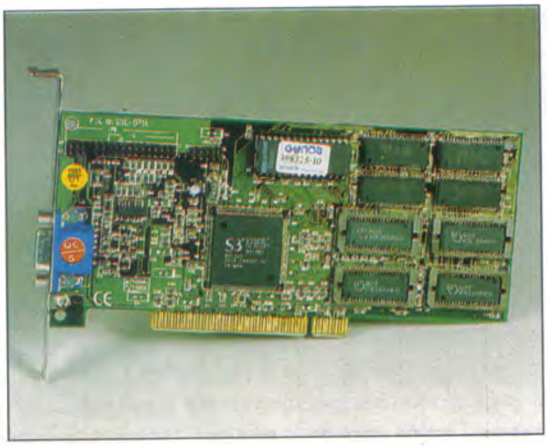
CHIPSET: *S3 ViRGE/VX,* ***ΜΝΗΜΗ:*** *2MB, 6MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *VRAM,* ***ΔΙΑΘΕΣΗ:*** *CTC, ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ,*
ΤΗΛ.: *7713121-7, 9242072,* ***ΤΙΜΗ:*** *60.000, 63.000 δρχ.*

ELSA VICTORY 3D



Η ELSA Victory 3D βασίζεται στο chip ViRGE και έρχεται με 2MB ή 4MB μνήμη, τεχνολογίας EDO DRAM. Η έκδοση των 2MB είναι δυνατό να επεκταθεί, δεν συμβαίνει όμως το ίδιο και με τη μεγαλύτερη έκδοση. Με τα 4MB μπορείτε να εργαστείτε με πραγματικό χρώμα στην ανάλυση 1024x768 και με refresh rates που εκτείνονται από 70Hz (στις υψηλές αναλύσεις) σε 120Hz (στην ανάλυση 800x600). Με τα 2MB θα έχετε 65.000 χρώματα στην ανάλυση 1024x768 με τα ίδια refresh rates. Με τις τεχνικές που διαθέτει το chip ViRGE μπορείτε να παρακολουθήσετε υψηλής ποιότητας γραφικά 3D, όχι όμως με τόσο ομαλή κίνηση όσο στις παιχνιδομηχανές, ακόμα και εάν διαθέτετε έναν πανίσχυρο Pentium Pro υπολογιστή. Επίσης, μέσα στη συσκευασία θα βρείτε και ένα CD με τα παιχνίδια Battle Race, FX Fighter Turbo και Terminal Velocity, καθώς και έναν τρισδιάστατο browser (VR-Scout) για την περιήγησή σας στο Internet.

CHIPSET: *S3 ViRGE,* ***ΜΝΗΜΗ:*** *4MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *EDO DRAM,*
ΔΙΑΘΕΣΗ: *ΛΑΜΟΣ,* ***ΤΗΛ.:*** *8236186,* ***ΤΙΜΗ:*** *70.000 δρχ.*

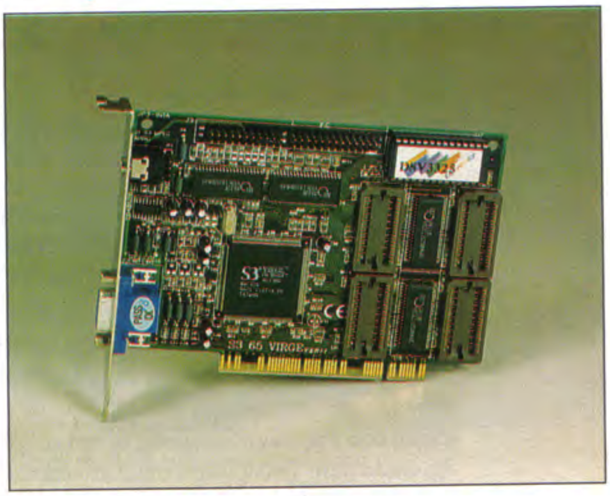


ELSA WINNER 3000

Η σειρά Winner 3000 της γερμανικής ELSA διαφοροποιείται κάπως από τις υπόλοιπες κάρτες της παρουσίασής μας. Η σειρά περιλαμβάνει τρία μοντέλα: τα 3000-S, 3000-M και 3000-L. Το πρώτο χρησιμοποιεί το ολοκληρωμένο ViRGE της S3 και έρχεται με 2MB μνήμη EDO DRAM μη επεκτάσιμη. Το δεύτερο και το τρίτο μοντέλο βασίζονται στο chip ViRGE/VX και διαθέτουν 2MB VRAM + 2MB EDO DRAM και 4MB VRAM + 2MB EDO DRAM αντίστοιχα. Όλη η σειρά Winner 3000 έχει το εξής χαρακτηριστικό: απευθύνεται και σε σχεδιαστές CAD, αφού, εκτός του Direct3D, υποστηρίζει τα επαγγελματικά APIs, OpenGL της Silicon Graphics, HEIDI, 3DR κ.ά. Μία σειρά από drivers για προγράμματα CAD διασφαλίζουν την ποιότητα, την ταχύτητα και την απρόσκοπτη λειτουργία της κάρτας. Επίσης, είναι από τις λίγες κάρτες που πιστοποιούν το πρότυπο VESA 2.0 στο DOS, για κορυφαία συνεργασία και ταχύτητα με όλες τις εφαρμογές. Στα μοντέλα 3000-M και 3000-L τα 2MB επιπλέον μνήμης EDO DRAM χρησιμοποιούνται για την επιτάχυνση των 3D λειτουργιών, έτσι ώστε να αποδώσουν τα αναμενόμενα στις απαιτητικές εφαρμογές CAD. Επιπλέον, το ενσωματωμένο στο chip RAM DAC των 220MHz εγγυάται τη δυνατότητα επιλογής πολύ υψηλών refresh rates στις μεγάλες αναλύσεις και βάθη χρώματος (αν βέβαια διαθέτετε και το κατάλληλο monitor). Με το μοντέλο 3000-L μπορείτε να δουλέψετε στη μέγιστη ανάλυση 1280x1024 με 16,7 εκατομμύρια χρώματα, ενώ από πλευράς επιδόσεων λόγω της ποσότητας της μνήμης που χρησιμοποιεί αποτελεί την κορυφαία επιλογή της σειράς Winner 3000. Συνολικά η Winner 3000 είναι μία σειρά που δεν απευθύνεται στον καθέναν, αφού το κόστος απόκτησής της ξεπερνά το βαλάντιο του μέσου χρήστη.

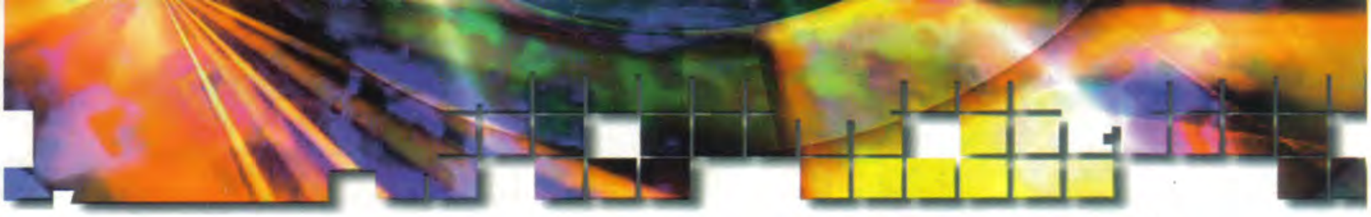
CHIPSET: *S3 ViRGE/VX,* **ΜΝΗΜΗ:** *4MB + 2MB,* **ΕΙΔΟΣ:** *VRAM + EDO DRAM,* **ΔΙΑΘΕΣΗ:** *ΛΑΜΟΣ,* **ΤΗΛ.:** *8236186,* **ΤΙΜΗ:** *235.000 δρχ.*

EXPERTCOLOR DSV 3325



Η Expertcolor DSV 3325 διαθέτει το ολοκληρωμένο S3 ViRGE και 2MB μνήμη EDO DRAM, η οποία μπορεί να αναβαθμιστεί στα 4MB με τη χρήση τεσσάρων chips. Με τη μνήμη των 2MB μπορεί να προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1280x1024 με 256 χρώματα και 70Hz refresh rate, ενώ στην ανάλυση 800x600 θα αποδώσει 16.7 εκατομμύρια χρώματα με refresh rate μέχρι 75Hz. Η "μηχανή" του ViRGE μπορεί να αναλάβει τη διαχείριση υψηλής πιστότητας 3D γραφικών, κάτι το οποίο εκμεταλλεύεται η κάρτα της Expertcolor, προσφέροντας παράλληλα χαμηλό κόστος. Οι drivers που χρησιμοποιεί η DSV 3325 είναι οι γενικοί drivers του ViRGE που έχουν αναπτυχθεί από τη Microsoft, οι οποίοι δεν αποτελούν την καλύτερη δυνατή λύση καθώς, ως γνωστό, δεν φτιάχνονται για να προσφέρουν επιδόσεις αλλά συμβατότητα μεταξύ καρτών του ίδιου chip. Γενικά η Expertcolor DSV 3325 αποτελεί μία συμβιβαστική λύση μεταξύ των καρτών που χρησιμοποιούν το chip ViRGE.

CHIPSET: *S3 ViRGE,* **ΜΝΗΜΗ:** *2MB,* **ΕΙΔΟΣ:** *EDO DRAM,* **ΔΙΑΘΕΣΗ:** *INFORMATICS,* **ΤΗΛ.:** *2716341,* **ΤΙΜΗ:** *23.500 δρχ.*



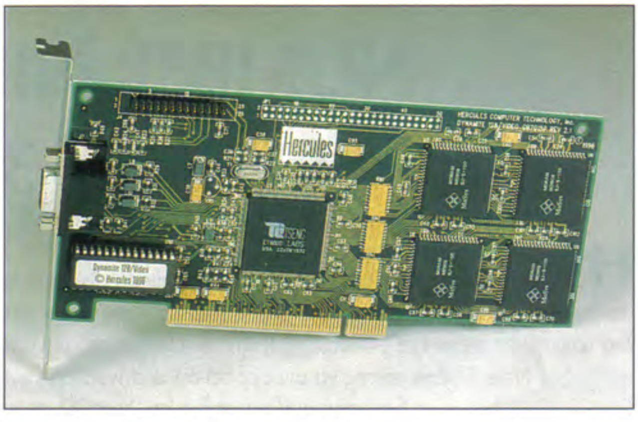


GENOA PHANTOM 3D

Η Phantom 3D της Genoa βασίζεται στο επιταχυντικό chip ViRGE, διαθέτει 2MB μνήμη EDO DRAM, με δυνατότητα αναβάθμισης στα 4MB με την τοποθέτηση τεσσάρων chips στις διαθέσιμες θέσεις. Με τη βασική μνήμη μπορείτε να εργαστείτε χωρίς πρόβλημα στην ανάλυση 1024x768 με 16-bit βάθος χρώματος, ενώ το αρκετά ικανοποιητικό refresh rate θα απαλλάξει τα μάτια σας από την κούραση. Τα utilities της κάρτας δεν έχουν να επιδείξουν κάτι εντυπωσιακό, οι drivers όμως υποστηρίζουν το Direct3D. Εάν αποφασίσετε να αναβαθμίσετε την κάρτα σε 4MB, τότε θα έχετε αυξημένη απόδοση στο 3D αλλά και μεγαλύτερα βάθη χρώματος στις αναλύσεις που υποστηρίζει η κάρτα. Ετσι, μπορείτε να εργαστείτε στην ανάλυση 1280x1024 με 65.000 χρώματα και στην 1024x768 με 16.7 εκατομμύρια. Η κάρτα διαθέτει drivers για τα Windows 95, Windows NT 3,5 και τα Windows 3.11. Πρόκειται για μία συνηθισμένη επιλογή στον κυκεώνα των καρτών που χρησιμοποιούν το chip ViRGE.

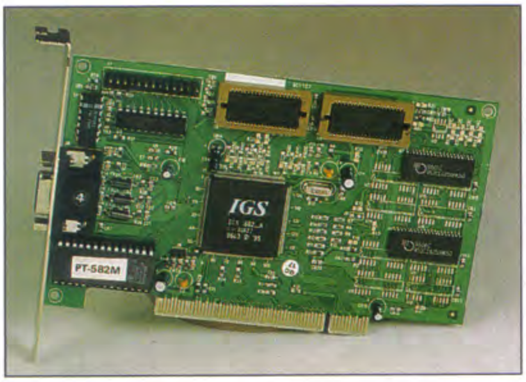
CHIPSET: *S3 ViRGE,* ***ΜΝΗΜΗ:*** *4MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *EDO DRAM,* ***ΔΙΑΘΕΣΗ:*** *POINT,*
ΤΗΛ.: *8813935,* ***ΤΙΜΗ:*** *45.000 δρχ.*

HERCULES TERMINATOR 3D



Η νέα κάρτα της Hercules χρησιμοποιεί το επιταχυντικό chip-άκι ViRGE της S3 όπως άλλωστε και η πλειοψηφία των καρτών που παρουσιάζουμε. Η Terminator 3D κυκλοφορεί σε εκδόσεις των 2MB και 4MB με μνήμη τύπου EDO DRAM. Η έκδοση των 2MB προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1280x1024 με 256 χρώματα, ενώ των 4MB προσφέρει 65.000 χρώματα στην ίδια ανάλυση. Και οι δύο εκδόσεις διαθέτουν μέγιστο refresh rate 120Hz στην ανάλυση 800x600. Σε αυτό το σημείο επισημαίνεται ότι η Hercules δεν έχει βγάλει ακόμα drivers συμβατούς με το Direct3D, οπότε για 3D πρέπει να χρησιμοποιηθούν οι γενικοί drivers της Microsoft. Συνολικά η Terminator 3D μπορεί να θεωρηθεί μία άριστη αγορά καθώς συνδυάζει χαμηλή τιμή και την ποιότητα του ονόματος της Hercules.

CHIPSET: *S3 ViRGE,* ***ΜΝΗΜΗ:*** *4MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *EDO DRAM,* ***ΔΙΑΘΕΣΗ:*** *ΠΛΑΙΣΙΟ,*
ΤΗΛ.: *2892000,* ***ΤΙΜΗ:*** *34.900 δρχ.*

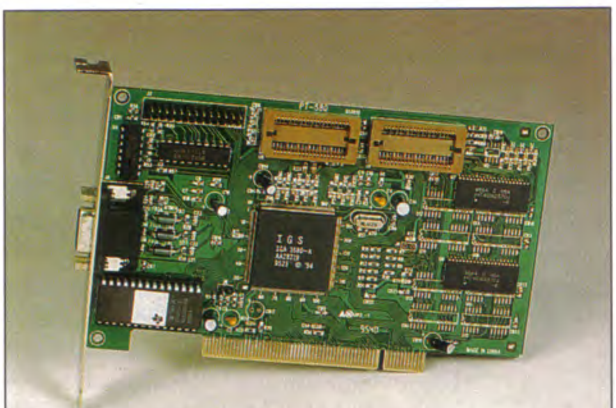


MATROX MYSTIQUE

Η Mystique είναι μία νέα κάρτα γραφικών της καναδικής εταιρίας Matrox, παγκοσμίως γνωστής για τις κορυφαίες δημιουργίες της. Η μέγιστη ανάλυση της κάρτας ανέρχεται σε 1280x1024 με 256 χρώματα στη βασική έκδοση των 2MB μνήμης τύπου SGRAM (Synchronous Graphics RAM), η οποία αναβαθμίζεται σε 4MB SGRAM μέσω ενός ειδικού υποδοχέα. Επίσης, υπάρχει και έκδοση των 4MB προεγκαταστημένη από το εργοστάσιο. Ο επιταχυντής που χρησιμοποιεί η Matrox είναι ιδιοκατασκευή (όπως άλλωστε συμβαίνει με όλες τις κάρτες της εταιρίας) και ο κωδικός του είναι MGA-1064SG. Το RAM DAC είναι ενσωματωμένο στον επεξεργαστή, "τρέχει" με συχνότητα 158MHz και θα καλύψει αρκετούς χρήστες, αφού προσφέρει αρκετά ανεβασμένα refresh rates. Η κάρτα είναι συμβατή με το πρότυπο VESA 2.0 για να προσφέρει συμβατότητα και αυξημένες επιδόσεις στις εφαρμογές του DOS. Στον τομέα του 3D, η Matrox Mystique δεν μπορεί να θεωρηθεί μία καλή αγορά για όποιον δίνει προτεραιότητα στην ποιότητα της απεικόνισης. Σύμφωνα, πάντως, με τη Matrox η κίνηση αυτή έγινε με δύο γνώμονες: πρώτον, προκειμένου να βελτιωθεί η ταχύτητα της κάρτας σε 3D και, δεύτερον, με το σκεπτικό ότι μπορεί μεν οι σημερινές παιχνιδομηχανές να μη διαθέτουν ανώτερα χαρακτηριστικά από τη Mystique, αλλά η ποιότητά τους ικανοποιεί μία μεγάλη αγοραστική μερίδα. Τα utilities που συνοδεύουν τη Mystique είναι άριστης ποιότητας, με το κέντρο διαχείρισης (ονόματι PowerDesk) να κερδίζει τις εντυπώσεις έναντι πολλών καρτών. Η έκδοση των 2MB συνοδεύεται από τρία παιχνίδια ειδικά για τη Mystique (Scorched Planet, Mechwarrior 2 και Monster Truck), ενώ διαθέτει και κουπόνι απόκτησης του Destruction Derby 2 με μειωμένη τιμή. Η έκδοση των 4MB διαθέτει επιπλέον δωρεάν το Destruction Derby 2. Τέλος, και στις δύο εκδόσεις υπάρχει ένας 3D Web browser ειδικά κατασκευασμένος για να εκμεταλλεύεται στο έπακρο το hardware της κάρτας.

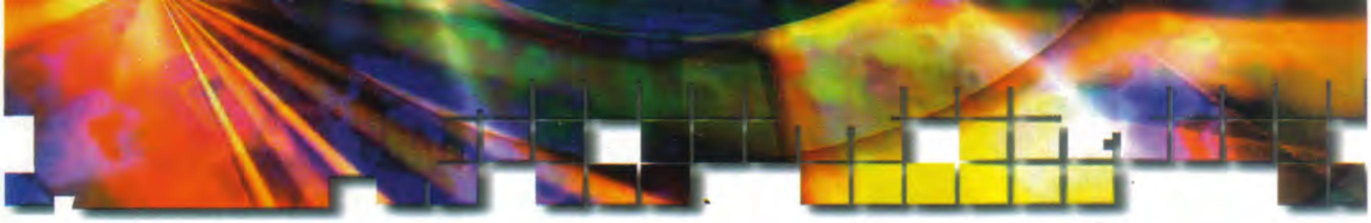
CHIPSET: *MATROX MGA-1064SG,* ***ΜΝΗΜΗ:*** *2MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *SGRAM,* ***ΔΙΑΘΕΣΗ:*** *ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ Α.Ε.,*
ΤΗΛ.: *9242072,* ***ΤΙΜΗ:*** *52.000 δρχ.*

NUMBER NINE REALITY 332



Η Reality 332 της Number Nine βασίζεται στο ολοκληρωμένο ViRGE της S3, κάτι συνηθισμένο σε όλες τις κάρτες σήμερα. Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με τα 2MB μνήμης EDO DRAM χωρίς δυνατότητα επέκτασης που διαθέτει συνεπάγεται ένα μη αναμενόμενο αποτέλεσμα από μία εταιρία όπως η Number Nine. Πρέπει επίσης να αναφερθεί ότι οι drivers που χρησιμοποιεί η κάρτα δεν υποστηρίζουν ακόμα το Direct3D, οπότε στην περίπτωση που θέλετε να αποκτήσετε πρόσβαση στο hardware της Reality θα χρειαστεί να κάνετε χρήση των γενικών drivers της Microsoft για το ViRGE. Στη μέγιστη ανάλυση (1024x768) μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 256 χρώματα με refresh rate που φθάνει τα 75Hz και ανέρχεται στα 125Hz στην ανάλυση 800x600. Τέλος, υπάρχουν drivers για τα Windows 3.1, Windows 95 και Windows NT 3.51.

CHIPSET: *S3 ViRGE,* ***ΜΝΗΜΗ:*** *2MB,* ***ΕΙΔΟΣ:*** *EDO DRAM,* ***ΔΙΑΘΕΣΗ:*** *INFORMATICS,*
ΤΗΛ.: *2716341,* ***ΤΙΜΗ:*** *32.500 δρχ.*



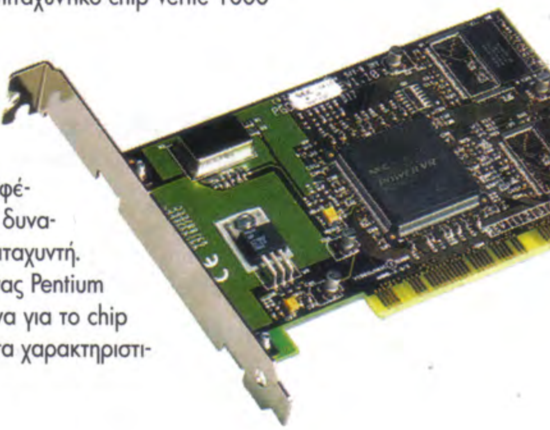


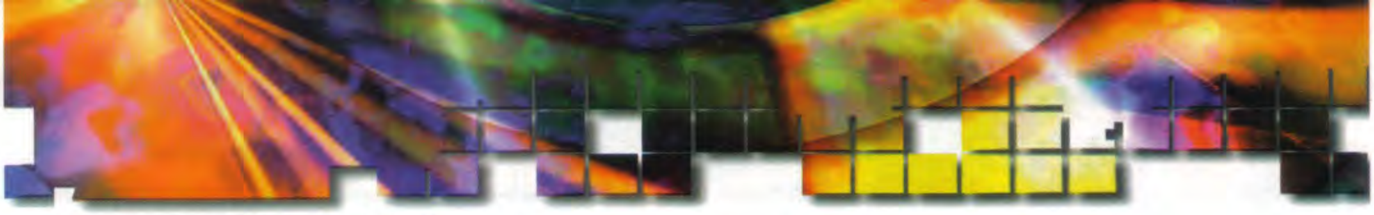
DIAMOND MONSTER 3D ORCHID RIGHTEUS 3D

Οι δύο πανομοιότυπες αυτές κάρτες βασίζονται στο chip Voodoo της 3DFX και έρχονται με 4MB μνήμη EDO DRAM. Διατίθενται αποκλειστικά για 3D με αποτέλεσμα να υπάρχει ανάγκη ύπαρξης μίας δεύτερης κάρτας γραφικών που θα αναλαμβάνει την επιτάχυνση δισδιάστατων γραφικών στο DOS και τα Windows. Δεν επηρεάζονται όμως στην απόδοση από μία αργή κάρτα γραφικών, αφού διαπερνούν εντελώς τη δισδιάστατη κάρτα και αναλαμβάνουν εξ ολοκλήρου, όταν κληθούν, την παραγωγή τρισδιάστατων γραφικών. Για να γίνει πράξη αυτό συνδέονται εξωτερικά με την εκάστοτε κάρτα γραφικών μέσω ενός pass-trough καλωδίου, ενώ το monitor συνδέεται στη δική τους θύρα. Με τον τρόπο αυτό αποφεύγονται κάθε είδους ασυμβατότητες που ενδέχεται να παρουσιαστούν με ορισμένες κάρτες γραφικών. Από τα 4MB, τα 2MB χρησιμοποιούνται για Z-buffer και επιπλέον αναλύσεις, ενώ τα υπόλοιπα 2MB για αποθήκευση των textures. Το ενσωματωμένο στον επεξεργαστή RAM DAC των 135MHz φροντίζει για ικανοποιητικά refresh rates σε κάθε ανάλυση. Οι ελάχιστες απαιτήσεις των δύο καρτών είναι ένας Pentium υπολογιστής με 8MB μνήμη και τα Windows 95 (είναι το μόνο λειτουργικό σύστημα, εκτός από το DOS, που προς το παρόν υποστηρίζεται). Αυτήν τη στιγμή, οι συγκεκριμένες κάρτες θεωρούνται οι κορυφαίες από πλευράς ταχύτητας και ποιότητας, έχουν όμως πολύ υψηλή τιμή. Συνοδεύονται επίσης από μία σειρά παιχνιδιών (διαφορετικά στην καθεμία) για μία πρώτη γεύση των δυνατοτήτων τους.

CREATIVE LABS 3D BLASTER PCI INTERGRAPH REACTOR 3D SIERRA SCREAMIN 3D

Αυτές οι κάρτες αποτελούν τις πιο ολοκληρωμένες λύσεις εάν το πρωταρχικό ενδιαφέρον σας επικεντρώνεται στην επιτάχυνση τρισδιάστατων γραφικών. Στηρίζονται στο επιταχυντικό chip Verite 1000 της Rendition, το οποίο είναι αρχιτεκτονικής RISC και προσφέρει συμβατότητα με γραφικά τόσο δύο όσο και τριών διαστάσεων, οπότε δεν είναι αναγκαία η ύπαρξη μίας ξεχωριστής κάρτας γραφικών. Για να επιτύχουν τις αυξημένες επιδόσεις τους στα τρισδιάστατα γραφικά θυσιάζουν ένα μέρος των δισδιάστατων επιδόσεων, τόσο στο DOS όσο και στα Windows 95. Χωρίς να φθάνουν τα επίπεδα ταχύτητας που προσφέρουν όσες κάρτες χρησιμοποιούν το chip Voodoo, αποτελούν την καλύτερη δυνατή λύση για γρήγορα 3D γραφικά, χωρίς την ανάγκη ύπαρξης ξεχωριστού επιταχυντή. Διαθέτουν 4MB μνήμη EDO DRAM και οι ελάχιστες απαιτήσεις τους είναι ένας Pentium με 8MB RAM. Καθεμία έρχεται με μία σειρά από παιχνίδια ειδικά βελτιωμένα για το chip Verite. Η τιμή τους βρίσκεται σε ιδιαίτερα χαμηλά επίπεδα εν συγκρίσει με τα χαρακτηριστικά τους.







VIDEOLOGIC APOCALYPSE 3D

Η νέα κάρτα της Videologic βασίζεται στο επιταχυντικό chip Power VR PCX1 της NEC που αναπτύχθηκε έπειτα από συνεργασία των δύο εταιριών. Η Apocalypse 3D είναι μία κάρτα αποκλειστικά για 3D, με αποτέλεσμα να έχει και αυτή την ανάγκη ύπαρξης μίας κάρτας γραφικών για τις λοιπές λειτουργίες. Αντίθετα με τις προαναφερόμενες κάρτες, όμως, η Apocalypse 3D επηρεάζεται σε κάποιο βαθμό από την ταχύτητα της κάρτας γραφικών που διαθέτουμε και αυτό επειδή η συνδεσμολογία της απαιτεί τα δεδομένα να περάσουν από την κάρτα γραφικών προκειμένου να απεικονιστούν στην οθόνη. Δεν αλληλοσυνδέεται λοιπόν με την κάρτα γραφικών και το monitor, απλώς τοποθετείται σε ένα PCI slot και είναι έτοιμη για χρήση. Ερχεται με 4MB μνήμη SDRAM και προσφέρει τις ίδιες κορυφαίες επιδόσεις με όσες κάρτες χρησιμοποιούν το Voodoo (σύμφωνα με ισχυρισμούς της Videologic είναι ακόμα ταχύτερη), δεν διαθέτει όμως την ίδια ποιότητα αφού της λείπει η τεχνική Bilinear texture filtering. Κυριότερα ατού της στον ανταγωνισμό με τις κάρτες Voodoo είναι η χαμηλότερη τιμή της και η ανάλογη αύξηση των επιδόσεών της όταν χρησιμοποιείται σε πιο ισχυρούς επεξεργαστές, κάτι που το Voodoo δεν κατορθώνει να κάνει πράξη. Οι ελάχιστες απαιτήσεις της είναι ένας Pentium 100MHz, με 16MB RAM και κάρτα γραφικών 2MB συμβατή με το DirectDraw (διόλου ευκαταφρόνητες!), ενώ συνοδεύεται με διάφορα παιχνίδια ειδικά για το chip Power VR.

ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ 3D

ALPHA BLENDING: Μία τεχνική που χρησιμοποιείται για τη σωστή απόδοση εφέ, διαφάνειας και θαμπάδας κάτω από διάφορες επιφάνειες.

ANTIALIASING: Τεχνική που χρησιμοποιείται για την εξομάλυνση των ανωμαλιών που προκαλούνται σε μία εικόνα λόγω του τετράγωνου σχήματος των pixels.

BILINEAR TEXTURE FILTERING: Μία από τις πιο σημαντικές τεχνικές, της οποίας ο ρόλος είναι να προσφέρει τρισδιάστατη εικόνα χωρίς pixel-ιασμα.

FOG: Εξομοίωση της ομίχλης με διαβαθμιζόμενη θαμπάδα στις διάφορες περιοχές μιας τρισδιάστατης εικόνας.

GOURAUD SHADING: Το gouraud shading αποτελεί μία αναπτυγμένη τεχνική φωτοσκίασης των πολυγώνων μιας εικόνας και απαραίτητο στοιχείο για υψηλής πιστότητας 3D γραφικά.

MIP MAPPING: Χρησιμοποιείται για τη μείωση των ακανόνιστων 3D επιφανειών και παραδίδει μεγάλο βαθμό αληθοφάνειας.

PERSPECTIVE CORRECT TEXTURE MAPPING: Τεχνική για διόρθωση της απόκλισης από την ευθεία που παρατηρείται στο background, σε μία 3D εικόνα που θέλει να προσδώσει την αίσθηση του βάθους.

PERSPECTIVE CORRECTION: Τεχνική για διόρθωση της απόκλισης που δημιουργείται από διάφορες ελαφριές φωτοσκιάσεις του περιβάλλοντος χώρου.

PHONG SHADING: Ισχυρή τεχνική για τη φωτοσκίαση των πολυγώνων που απαρτίζουν μία 3D εικόνα, χρειάζεται όμως πολύ μεγάλη υπολογιστική δύναμη.

TEXTURE MAPPING: Διαδικασία που χρησιμοποιείται για την πρόσθεση αντικειμένων σε μία σκηνή.

QUADRATIC TEXTURE MAPPING: Είδος texture mapping που έχει ανάγκη λιγότερης υπολογιστικής δύναμης, προσφέρει όμως και κατώτερα αποτελέσματα.

TRILINEAR TEXTURE FILTERING: Είδος φιλτραρίσματος των textures που παραδίδει ανώτερα ποιοτικά αποτελέσματα από το Bilinear Texture Filtering, έχει ανάγκη όμως μεγαλύτερης ισχύος.

Z-BUFFER: Τεχνική που αναλαμβάνει την αφαίρεση κρυμμένων επιφανειών και την προσωρινή αποθήκευσή τους στη μνήμη, ώστε να μην επιβαρύνεται ο επεξεργαστής.

DEPTH CUEING: Τεχνική για τη μείωση του χρώματος και της πυκνότητας ενός αντικειμένου καθώς αυτό απομακρύνεται από τον παρατηρητή.

ΕΚΡΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ



SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

SIMMS
8MB: 7.900
16MB: 15.700

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

5x86 AMD P75/133	8.900!!!
PENTIUM AMD K5 P75MHz	9.900!!!
PENTIUM AMD K5 P133MHz	29.900!!!
CYRIX 686 P150+	33.500!!!
INTEL PENTIUM PRO/180MHz	119.900!!!

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

850MB SEAGATE	36.500!!!
1,28GB WESTERN DIGITAL	45.900!!!

CD-ROM DRIVES

8x SPEED HITACHI	25.900!!!
8x SPEED MITSUMI	26.900!!!

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ - ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ - ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

SVGA AVANCE LOGIC - CIRRUS LOGIC 1MB PCI	8.900!!!
DIAMOND STEALTH 64 DRAM	14.900!!!
S3 VIRGE 3D 2000 2-4MB	22.900!!!
CREATIVE 3DO BLASTER + JOYPAD + GAME	24.900!!!
DIAMOND EDGE 3D + 2 GAMES	33.900!!!
MATROX MYSTIQUE 64 BIT SGRAM 2-4MB	44.900!!!
REAL VISION VIDEO CARD + SVGA 64 BIT TV TUNER	53.900!!!
SOUND CARD 16 BIT	8.900!!!
SOUND BLASTER 16 VALUE P&P	19.900!!!
ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ SOUND BLASTER 32-AWE 32 2MB	6.900!!!

ΔΙΑΦΟΡΑ

FAX MOD. 14.4 INT. VOICE + 16 BIT SOUND CARD	13.900!!!
33600 MODEM TARGET INTERN.	19.900!!!
PRINTER INK JET CANON BJC 4100 COLOR	75.900!!!
ZIP 100MB SCSI DRIVE	51.900!!!
SCANNER HANDHELD PRIMAX	15.900!!!
SCANNER A4 TRUE COLOR	93.000!!!
RADIO TUNER	6.900!!!
ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΑ ΓΥΑΛΙΑ 3D MAX	23.900!!!
TURBO WHEEL TIMONI ΓΙΑ PC	19.900!!!
14" COLOR NI-LR MONITOR	54.900!!!

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

1. PENTIUM AMD K5P 75MHz + COOLER + MOTHERBOARD PENTIUM .... 33.800!!!

2. MOTHERBOARD INTEL VENUS + CPU INTEL PENTIUM PRO/180 .... 209.900!!!

INFO COMPUTERS

SYSTEM CONFIGURATION
MINI TOWER CASE
256 PIPELINE CACHE
ON BOARD CONTROLLER ENHANCED IDE
16MB EDO PAM
SVGA 1MB PCI
H.D. 850MB WESTERN DIGITAL
16 BIT SOUND CARD S.B. COMPATIBLE
FDD 1,44-3,5" - MOUSE - KEYBOARD 104 (WIN 95)

PENTIUM/75	129.900
PENTIUM/133	149.900
686-P150	153.500

- ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 20.000 ΔΩΡΟ ΕΝΑ MOUSE ΚΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠ0 40.000 + ΕΝΑ ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ
- ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ MODEM ΔΩΡΟ 100 ΩΡΕΣ ΣΤΟ INTERNET

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%. Οι προσφορές ισχύουν μόνο για εξόφληση τοις μετρητοίς και μέχρι εξαντλήσεως του στοκ.

iNFOWORLD

ΖΑΪΜΗ 28, ΕΞΑΡΧΕΙΑ,
ΤΗΛ./FAX: 8236141, ΤΗΛ: 8210712

ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ INFOWORLD ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ MULTI SHOP
Διοσκούρων 41, Σπάρτη, τηλ.: 0731-26374

WEB SITES
Μικρός οδηγός για μεγάλους χρήστες



Ποια καινούρια παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν; Πώς θα προγραμματίσω καλύτερα; Πού θα βρω πληροφορίες για το πρόγραμμα που με ταλαιπωρεί εδώ και καιρό; Ποιο είναι το καλύτερο εργαλείο για τη δουλειά που θέλω να κάνω; Πού θα βρω τους νέους drivers της κάρτας μου και νέες προκλήσεις για τα αγαπημένα παιχνίδια μου; Εχω τόσες απορίες. Ποιος θα με βοηθήσει να τα βρω όλα αυτά;

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Ψυχραιμία, ψυχραιμία, PC users. Πάντα υπάρχει μία εναλλακτική λύση για καθετί σε αυτόν τον κόσμο. Για σκεφτείτε λιγάκι... Σε ποιο μέρος του κόσμου θα μπορούσατε να βρείτε έναν τεράστιο όγκο πληροφοριών, πάσης φύσεως και άμεσα προσβάσιμων από εσάς χωρίς να χρειαστεί καν να σηκωθείτε από την καρέκλα σας; Στον World Wide Web, βέβαια! Οι σύγχρονες τεχνολογίες στον τομέα των επικοινωνιών έχουν απλοποιήσει σε τέτοιο βαθμό ό,τι αφορά την άντληση πληροφοριών που όλος ο κόσμος βρίσκεται μόλις ένα click μακριά σας.

Θα μπορούσε, βέβαια, να αντισκόψει κάποιος λέγοντας πως τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά με τα εκατομμύρια των Web sites που βρίσκονται στο δίκτυο και πως απαιτείται αρκετή προσπάθεια και υπομονή προκειμένου ο ενδιαφερόμενος να βρει αυτό που θέλει.

Ποιος, όμως, είναι ο ρόλος του "PC Master"; Μα, να βοηθήσει τους αναγνώστες του κάνοντας τη ζωή τους ευκολότερη. Εμείς αναλάβαμε να ψάξουμε για λογαριασμό σας τον Web και να καταρτίσουμε μία λίστα με τα χρησιμότερα sites. Θεωρούμε ευνόητο το ότι η λίστα είναι ενδεικτική, καθώς οι σελίδες που αφορούν στα θέματα που σας απασχολούν είναι χιλιάδες, ο δε διαθέσιμος χώρος μέσα από τη στήλη περιορισμένος, γεγονός που καθιστά αδύνατη την οποιαδήποτε εκτενέστερη αναφορά. Εχοντας αυτό κατά νου, ρίξτε μία προσεκτική ματιά στις σελίδες που ακολουθούν. Είκοσι Web sites σας περιμένουν χωρίς σειρά σπουδαιότητας, με μοναδικό κριτήριο την ευχρηστία και τη λειτουργικότητά τους. Σίγουρα υπάρχει κάτι που σας ενδιαφέρει.

GAMESPOT

Ενα θαυμάσιο site για τους απανταχού gamers. Οι πλέον καινούριες κυκλοφορίες βρίσκονται εδώ και σας προσφέρουν μία πρώτη άποψη σχετικά με το τι θα δείτε τους επόμενους μήνες. Reviews ανά κατηγορία παιχνιδιών, patches, hints and tips, λύσεις και ό,τι άλλο μπορεί να χρειαστείτε, καθώς και μία search engine για να μη χάνετε την ώρα σας ψάχνοντας. Οι φανατικοί των games πρέπει να βάλουν ένα σελιδοδείκτη σε αυτό το site οπωσδήποτε!

http://www.gamespot.com/

GAMEPEN

Εάν το προηγούμενο θεωρείται "must", αυτό πώς θα έπρεπε να χαρακτηριστεί; Διαθέτει όχι μόνο όλα τα καλά του gamespot αλλά και ορισμένες πρωτότυπες ιδέες που το κάνουν να ξεχωρίζει. Αρθρα για τις εξελίξεις στην αγορά των παιχνιδιών, διαγωνισμούς, νέα για τις εταιρίες και τη βιομηχανία της διασκέδασης, σελίδες για τα multiplayer games, χρυσό οδηγό, on-line αγορές, συνεντεύξεις και μία πολύ καλή σελίδα με comics που βασίζονται σε "ρήσεις" των χρηστών! Αν συνυπολογίσετε το γεγονός ότι ενημερώνεται σε τακτικότατη βάση, έχετε ένα από τα πληρέστερα sites ειδικού θέματος στο δίκτυο.

http://www.gamepen.com/

THE ADRENALINE VAULT

Αυτό το games site ξεχωρίζει για την πολύ δυνατή search engine που διαθέτει, η οποία θα σας οδηγήσει ακριβώς εκεί που επιθυμείτε, καθώς και για την πληρέστατη βάση hints and tips. Εξάλλου, μπορείτε να βρείτε πλήθος πληροφοριών για το hardware που σας ενδιαφέρει σε έναν ειδικό hardware sector καθώς και newsgroups με μηνύματα των χρηστών. Πολύ καλά reviews, previews, πρόσφατα patches, ένα chat room για να στήνετε κουβέντα με τους gamers της υφηλίου και mailing list με τους πιο αρρωστημένους, hardcore παιχνιδάδες. Gamers όλων των χωρών, ενωθείτε!

http://www.avault.com/

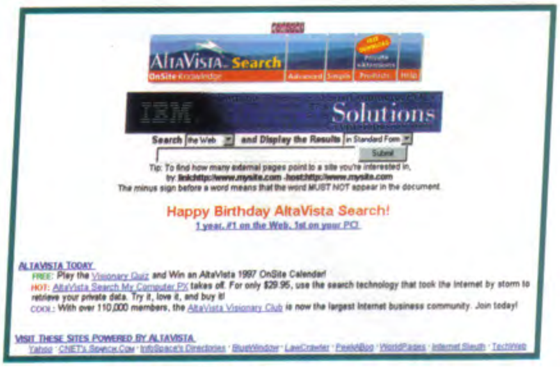
THE HAPPY PUPPY

Ενα games site με χαρούμενο θέμα (κουτάβια που παίζουν και γελάνε και άλλα τέτοια) αλλά και πολλές δυνατότητες. Θα βρείτε νέα από το χώρο, demos, on-line games, reviews, screen savers με θεματολογία από παιχνίδια, cheats, newsgrours, πληροφορίες για τις εταιρίες, top πίνακες, καθώς και τη βάση του Lord Soth με καυτές πληροφορίες που αφορούν σε περισσότερα από χίλια παιχνίδια όπως και πολλά shareware.

http://www.happypuppy.com/

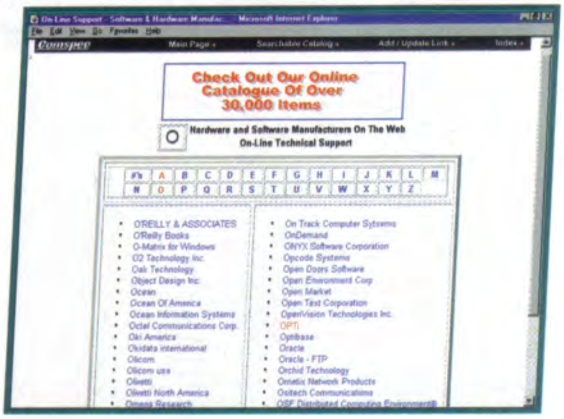
LYCOS

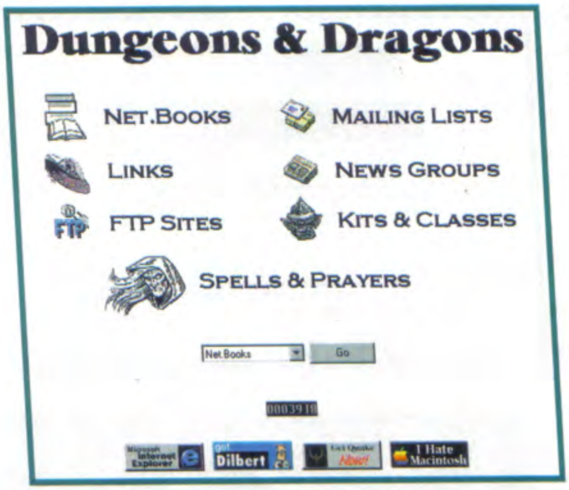
Τι μπορεί να πει κανείς για την καλύτερη ίσως search engine που κυκλοφορεί στο Internet; Οτι είναι ακριβέστατη; Οτι είναι από τις πλέον ενημερωμένες; Οτι καθοδηγεί το χρήστη με τον καλύτερο δυνατόν τρόπο; Οτι διαθέτει έξυπνες λειτουργίες για τη διευκόλυνση της πλοήγησης στο αχανές δίκτυο; Οτι είναι από τις λίγες που ψάχνουν για εικόνες και ήχο; Οτι δεν

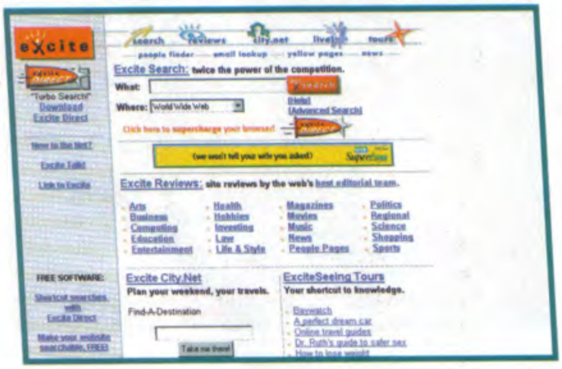




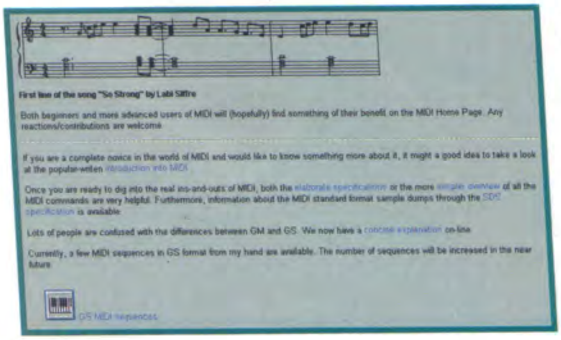












θα σας σπάσει τα νεύρα με εκατοντάδες άχρηστα αρχεία; Το μόνο ίσως που θα μπορούσε να τις καταλογιστεί είναι η αργή ταχύτητα. Δεν μπορούμε, όμως, να τα έχουμε όλα δικά μας... Θα είναι πράγματι είδηση αν βρεθεί υπολογιστής στο δίκτυο χωρίς bookmark του "λύκου".

http://www.lycos.com/

EXCITE

Ενα site που ξεχωρίζει για δύο λόγους: αφ' ενός για την καλή και σχετικά γρήγορη search engine που διαθέτει και αφ' ετέρου για την πολύ μεγάλη βάση των site reviews που χωρίζεται σε είκοσι κύριες κατηγορίες και σε δεκάδες υποκατηγορίες. Ενα μεγάλο μέρος του Web βρίσκεται εδώ κατηγοριοποιημένο και σχολιασμένο προκειμένου να έχετε μία γρήγορη αναφορά στο τι αναμένεται να βρείτε σε κάθε site ξεχωριστά. Πολύ χρήσιμο εάν ψάχνετε πληροφορίες για μία συγκεκριμένη γνωστική κατηγορία. Ενδεικτική για την αξιοπιστία των reviews είναι η τάση των βραβευθέντων από το Excite να διαφημίζουν την καλή κριτική που εισέπραξαν.

http://www.excite.com/

SHAREWARE.COM

Μία από τις καλύτερες βάσεις shareware προγραμμάτων για μία μεγάλη γκάμα μηχανημάτων και λειτουργικών συστημάτων. Το shareware.com είναι ένα από τα services που παρέχει το C/NET. Εδώ θα βρείτε μικρά αλλά πανίσχυρα και καλοδιαλεγμένα shareware προγράμματα που θα κάνουν τη συμβίωσή σας με τους υπολογιστές ευκολότερη. Το search engine του site είναι πολύ καλό, η δε ποικιλία των shareware θα σας ικανοποιήσει. Θα βρείτε προγράμματα που θα κάνουν για σας τις πιο πρακτικές αλλά και τις πιο απίθανες δουλειές.

http://www.shareware.com/

TUCOWS

Μία από τις πολυβραβευμένες σελίδες του Web. "TUCOWS" σημαίνει "η απόλυτη βάση" στα shareware προγράμματα, ιδιαίτερα μάλιστα σε εκείνα που αφορούν στο δίκτυο: HTLM editors, browsers, compression utilities, mail applications κ.λπ. αλλά και audio και video utilities, video και image viewers, anti-virus scanners και πλήθος άλλων. Ο,τι και να ψάχνετε, όποια και να είναι η ανάγκη που σας έχει προκύψει και αναζητάτε το shareware που θα σας βοηθήσει, αν δεν υπάρχει στο TUCOWS, δύσκολα θα το βρείτε αλλού. (Ο ευρών αμειφθήσεται, πάντως.)

http://www.tucows.com/

HANDILINKS

Περίπου 10.000 κατηγορίες Web sites για να συνδεθείτε άμεσα με το site που σας ενδιαφέρει. Εδώ θα βρείτε τις πλέον απίθανες και εξειδικευμένες κατηγορίες με links σε χιλιάδες sites ανά τον κόσμο. Οποιο και να είναι το ενδιαφέρον σας, δεν υπάρχει περίπτωση να μη βρείτε μία καταχώριση σχετική με αυτό. Είναι, βέβαια, κάπως αργό και δεν προσφέρει ιδιαίτερα extras, αλλά όπως και να το κάνουμε 10.000 κατηγορίες είναι αυτές, δεν μπορούμε να τις βρούμε έτσι εύκολα μαζεμένες. Ενδείκνυται για όσους ψάχνουν για ασυνήθιστες και δυσεύρετες πληροφορίες. (Από χονδρική πώληση τσιμέντου μέχρι ανατολίτικες χαλκογραφίες - και αυτά μόνο στο C.)

http://www.ahandyguide.com/

ALTAVISTA

Μία search engine που χαρακτηρίζει, αν μη τι άλλο, η ταχύτητα και η ενημέρωσή της. Μην περιμένετε να βρείτε πολλά extras σε αυτό το site. Η advanced search, όμως, που παρέχει διευκολύνει ιδιαίτερα εάν θέλετε να αναζητήσετε οποιοδήποτε θέμα στο δίκτυο και να εξασφαλίσετε πολύ σύντομα ορισμένες καλόπιστες απαντή-

σεις. Υπάρχει, βέβαια, η πιθανότητα να κατέβει και κάποιο άχρηστο αρχείο, αλλά στο Internet η ταχύτητα μετρά.

http://www.altavista.digital.com

THE MORPHEUS PAGES: RPGs

Ενα πολύ καλό site για τους φίλους των role playing games. O adventurer που κρύβετε μέσα σας θα ικανοποιηθεί πλήρως από αυτό το site, ιδιαίτερα αν έχετε εξοικειωθεί με τους κόσμους του Advanced Dungeons and Dragons. Ιδιαίτερα θα ικανοποιηθούν όσοι ψάχνουν λεπτομέρειες από τα αγαπημένα τους RPGs, αφού το site φιλοξενεί links σε κάθε είδους παιχνίδι, εταιρία ή add-on που μπορεί να βρεθεί στον Web. Τα links που προσφέρει φτάνουν μέχρι ftp sites, newsgroups και πολλά άλλα.

http://www.dreamworld.com/ ~morpheus/rpgs.html

DUNGEONS AND DRAGONS

Το απόλυτο site για τους φίλους του Dungeons and Dragons. Οσοι έχουν ιδιαίτερη προτίμηση στη μαγεία θα βρουν δεκάδες spell books από όλους τους κόσμους καθώς και πληροφορίες που αφορούν στη φύση της μαγείας, τα artifacts, τα magic items και οτιδήποτε σχετικό με τους ιερείς, τους δρυίδες και τους μάγους των φανταστικών αυτών παιχνιδιών. Πλήθος πληροφοριών θα βρουν και όσοι ψάχνουν πληροφορίες για κάθε είδους χαρακτήρα, από αμαζόνες μέχρι γελωτοποιούς, ενώ δεν είναι λίγες οι περιπέτειες που θα εμπλουτίσουν τα εξερευνητικά ταξίδια σας.

http://www.worldchat.com/public/ stephmc/main.htm

COMSPEC

H Comspec έχει συντάξει έναν εξαιρετικά χρήσιμο κατάλογο για όσους εναγωνίως αναζητούν drivers, εξαρτήματα, προγράμματα ή οποιαδήποτε πληροφορία αφορά σε συγκεκριμένο hardware ή software. Τα links του καταλόγου επεκτείνονται σε εκατοντάδες εταιρίες και αφορούν σε περίπου 30.000 προϊόντα ο αριθμός των οποίων αυξάνει συνεχώς. Μπορείτε να βρείτε links ακόμα και για το πλέον απίθανο προϊόν, ενώ η πιθανότητα να μην υπάρχει κάτι είναι σχεδόν μηδαμινή. Ενα πολύ σημαντικό για όλους τους users site.

http://www.comspec.com/mfglist/

GUIDE TO WINDOWS 95

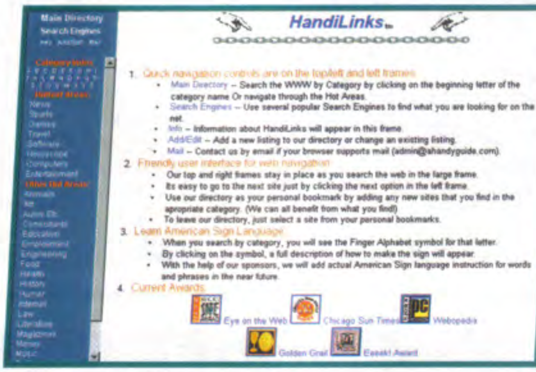
Ενα ανεπίσημο site που έχει σκοπό να υποστηρίξει τους χρήστες του πιο δημοφιλούς λειτουργικού, των Windows 95. Θα δώσει στον αρχάριο χρήσιμες πληροφορίες, προσβάσιμες από ένα πολύ εύχρηστο interface, οι οποίες θα τον βοηθήσουν να κάνει τα πρώτα του βήματα με ασφάλεια και να καταλάβει βασικές λειτουργίες και έννοιες του λειτουργικού. Σημειωτέον ότι περιέχει και έναν αρκετά μεγάλο αριθμό χρήσιμων εργαλείων, που θα επιτρέψουν στα Windows να αποδώσουν καλύτερα, καθώς και πολλά χρήσιμα links.

http://www.css.msu. edu/Windows95/ Windows95.html

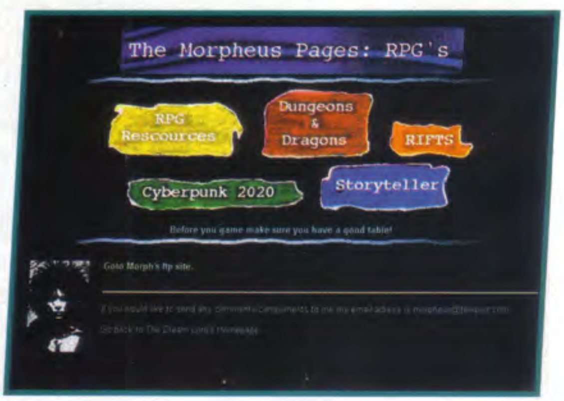
COMPUTER ANIMATION

Μία σελίδα που φιλοδοξεί αφ' ενός να διδάξει στους αρχάριους τις βασικές έννοιες του computer animation και αφ' ετέρου να βοηθήσει τους έμπειρους χρήστες να ολοκληρώσουν τις γνώσεις τους και να λύσουν τυχόν απορίες. Σε αυτό το site θα βρείτε, εκτός των άλλων, και επεξηγήσεις των ορισμών που χρησιμοποιούνται στον κόσμο του animation, μία αναφορά στην ιστορία του, περιεκτικές πληροφορίες για τη χρήση και ανάπτυξη των animation εφαρμογών, βοηθητικά εργαλεία για διάφορες χρήσεις, ορισμένα δείγματα και γραφικά καθώς

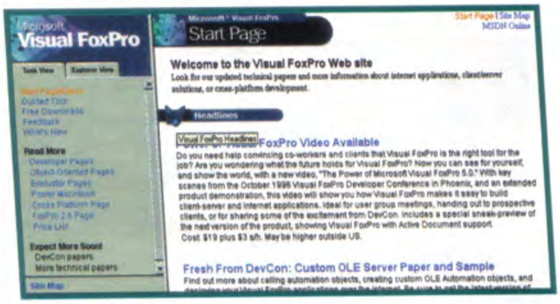












και μία μεγάλη λίστα από links στον κόσμο του computer animation.
http://www.bergen.org/AAST/ComputerAnimation/

MIDI HOME PAGE

Η σελίδα που θα σας βοηθήσει να μπείτε στο χώρο του Midi και της μουσικής που φτιάχνεται από υπολογιστές. Εκτός από τις βασικές πληροφορίες περί του τι ακριβώς είναι το Midi και πώς χρησιμοποιείται για τη σύνθεση μουσικής, θα βρείτε και μία αρκετά καλή μουσική βάση δεδομένων και έναν μεγάλο αριθμό links σε ανάλογα sites. Ο καλύτερος τρόπος για να εκδηλώσετε τις πρώτες μουσικές ανησυχίες σας.
http://www.eeb.ele.tue.nl/midi/index.html

GO GRAB MY GRAPHIC

Ενα πολύ πρωτότυπο και χρήσιμο site για όσους ασχολούνται με Web authoring. Περιλαμβάνει μία αρκετά μεγάλη συλλογή από γραφικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε bars, buttons, backgrounds καθώς και πολλά specials που μπορούν να "απογειώσουν" τις σελίδες σας. Τα γραφικά αυτά είναι shareware, θα ικανοποιήσουν όμως ακόμα και τον πλέον απαιτητικό Web author κυρίως λόγω της πρωτοτυπίας τους. Go grab his graphic!
http://home.earthlink.net/~rodt/

ATLANTIS VIRTUAL REALITY

Οι φανατικοί της εικονικής πραγματικότητας θα βάλουν το πρώτο τους bookmark σε αυτό το site. Η Atlantis, εταιρία που ειδικεύεται στα VR συστήματα, έφτιαξε μία σελίδα στην οποία οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να μάθουν όλα όσα επι-

θυμούν για τη Virtual Reality και όχι μόνο. Εδώ θα βρείτε αναλυτικές πληροφορίες για τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν VR χαρακτηριστικά, στοιχεία για το πού μπορείτε να αναζητήσετε και να δοκιμάσετε VR συστήματα και έναν αναλυτικό οδηγό για VR hardware και software. Φορέστε τα 3D glasses σας και ξεκινήστε.
http://vr-atlantis.com/

WHOOPIE!!

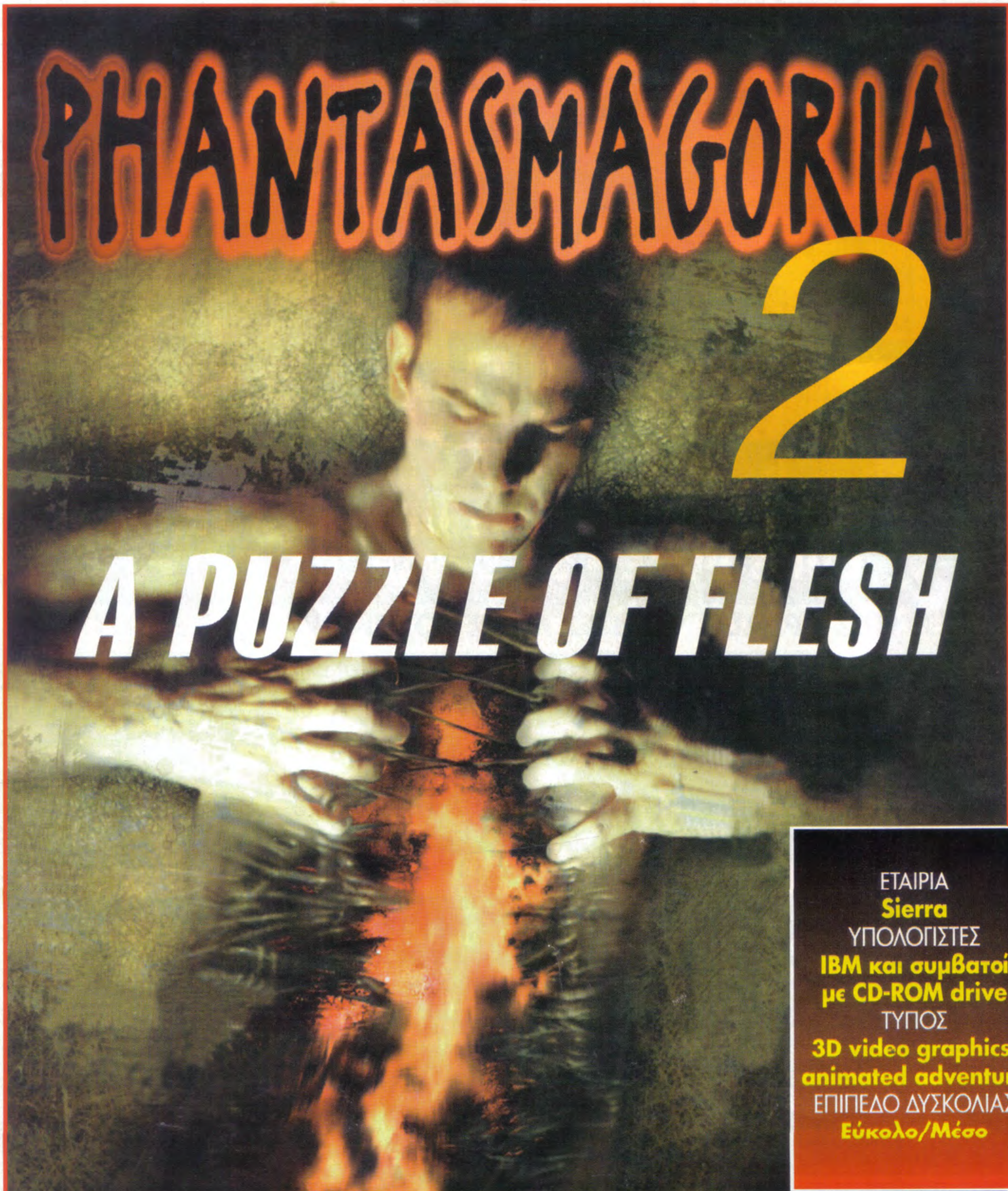
Τι θα λέγατε για ένα site με περισσότερο από ένα εκατομμύριο audio και video αρχεία, κατηγοριοποιημένα και με μία search engine ικανή να σας βοηθήσει να βρείτε αυτό που θέλετε; Αυτή ακριβώς είναι η Whoopie. Αφήστε δε που όχι μόνο διαθέτει ένα πολύ φιλικό user interface αλλά και παρέχει έτοιμα προγράμματα προκειμένου να δείτε και να ακούσετε αυτά που θέλετε. Κανείς δεν θα έπρεπε να απορεί για το πλήθος των διακρίσεων που έχει κερδίσει αυτό το site.
http://www.whoopie.com/

MICROSOFT VISUAL FOX PRO

Το πολύ προσεγμένο αυτό site της Microsoft θα βοηθήσει τους φίλους του προγραμματισμού που θέλουν να μάθουν πληρέστερα αυτή την πολύ δημοφιλή "γλώσσα" που δημιουργεί εφαρμογές βάσεων δεδομένων, οι οποίες μπορούν να εκμεταλλευθούν και τις δυνατότητες των δικτύων. Θα βρείτε, επίσης, πολλές πληροφορίες που αφορούν στη μέγιστη αξιοποίησή της σε συνδυασμό με άφθονο διαφημιστικό υλικό.
http://www.microsoft.com/vfoxpro/ ■







ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D video graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο

Το Phantasmagoria 2 ήταν ο πιο αναμενόμενος τίτλος της Sierra. Το πρώτο της σειράς, όσο και αν κατακρίθηκε από ειδικούς και μη, κατόρθωσε κάτι που πολύ λίγα computer games έχουν κατορθώσει ως τώρα: να γίνει cult. Το γεγονός αυτό νομίζω ότι τα λέει όλα. Οι πάντες, λοιπόν, περίμεναν το δεύτερο της σειράς, μετά μάλιστα τις ανακοινώσεις ότι από πλευράς δυσκολίας θα είναι κάτι ανάμεσα στο πρώτο και το Gabriel Knight 2 που τόσο πολύ έχει αγαπηθεί από το σύνολο σχεδόν των χρηστών (πολλοί είναι εκείνοι που το θεωρούν ως την κορυφαία παραγωγή της Sierra), και ότι τα videos του Phantasmagoria 2 θα είναι κατά πολύ ανώτερα από τα αντίστοιχα του Gabriel Knight 2.

Η ανακοίνωση, πάντως, του Ken Williams (συζύγου της περιβόητης Roberta και προέδρου της εταιρίας) έφερε αναστάτωση στο χώρο. Ο Ken άφησε ένα μήνυμα στο Internet, στα newsgroups για τα adventures, σύμφωνα με το οποίο το Phantasmagoria 2 είναι ο τελευταίος τίτλος της Sierra που κυκλοφορεί με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες και γραφικά, τουλάχιστον για ένα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Λέγεται, μάλιστα, ότι έχει αρνηθεί κατηγορηματικά στην Jane Jensen να δημιουργηθεί το Gabriel Knight 3 με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες και ότι το τελευταίο θα κατασκευασθεί όπως και το πρώτο, με hand-made γραφικά! Ο ίδιος ισχυρίζεται ότι κατέληξαν στην απόφαση αυτή γιατί διαπίστωσαν ότι η αγορά δεν είναι ακόμη έτοιμη για παραγωγές τέτοιου είδους. Φυσικά, δεν έγιναν ιδιαίτερα πιστευτοί, αφού υπάρχουν παραδείγματα περί του αντιθέτου. Μάλλον διαπίστωσαν ότι μπορούν να κερδίσουν πολύ περισσότερα χρήματα με τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν ζωγραφιστά γραφικά, αφού τα τελευταία έχουν σημαντικά μειωμένο κόστος. Γεγονός, πάντως, είναι ότι με την απόφασή τους αυτή αφήνουν πια όλο αυτό το κομμάτι της αγοράς στους ανταγωνιστές τους. Ο χρόνος και μόνο θα δείξει τον σωστό ή τον λανθασμένο χαρακτήρα της απόφασης αυτής.

Το παιχνίδι ήρθε στη χώρα μας μέσα στα Χριστούγεννα. Ηδη, όμως, το τεύχος Δεκεμβρίου είχε κλείσει, παρόλο που καθυστερήσαμε μήπως και εμφανιστεί έστω και την τελευταία στιγμή. Δεν μπορούσε, λοιπόν, παρά να έχει την τιμητική του στο τεύχος Ιανουαρίου.

Phantasmagoria 1. Το παιγνίδι που απασχόλησε όλα τα μέσα μαζικής ενημέρωσης στην Αμερική, από το CNN ως τους "New York Times". Το computer game που, χωρίς να είναι το καλύτερο του είδους του, έγινε σημείο αναφοράς. Phantasmagoria 2. Κάνει την εμφάνισή του με ειδική εκπομπή-αφιέρωμα στο CNN. Οσοι είδαν τα αποσπάσματα που προβλήθηκαν - σκηνές γεμάτες πρωτοφανές για computer game σεξ και απίστευτη βία - παραμιλούσαν για πάρα πολύ καιρό. Η βασική πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού έκανε τόσο μεγάλη εντύπωση που το "Playboy" της έκανε ειδικό "γυμνό" αφιέρωμα σε ένα τεύχος του, ενώ ήδη είχε προτάσεις και από το Χόλιγουντ. Εξάλλου, οι φήμες για ειδικούς κωδικούς που θα επέτρεπαν την εμφάνιση ακόμη πιο τολμηρών σκηνών ανέβασαν το θερμόμετρο κατακόρυφα. Και όλα αυτά ενώ η Sierra ανακοίνωνε ότι το Phantasmagoria 2 είναι ο τελευταίος τίτλος που κυκλοφορεί με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες και γραφικά και ότι ξαναγυρίζει στις "ρίζες" της και τα hand-made γραφικά. Να την πιστέψουμε; ΑΥΣΤΗΡΑ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΚΑΙ ΓΙΑ ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΑΚΟΜΗ.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι έχει δημιουργήσει σχεδόν εξ ολοκλήρου η Lorelei Shannon, γεγονός που αξίζει προκαταβολικής μνείας, προκειμένου να έχουμε όλοι συνείδηση ότι είναι δημιουργία μιας γυναίκας και όχι κάποιου άντρα.

Είσαι ο Curtis Craig και έχει περάσει σχεδόν ένας χρόνος από την έξοδό σου από το ψυχιατρείο, στο οποίο νοσηλεύθηκες διότι πέρασες μία ισχυρή σχιζοφρενική κρίση. Τώρα όλα φαίνεται να πηγαίνουν καλύτερα. Δουλεύεις στην εταιρία WynTech, όπου εργαζόταν και ο πατέρας σου, αντικείμενο της οποίας είναι η έρευνα. Προσπαθείς να ζήσεις μία σχετικά ήρεμη ζωή, αλλά διάφορες εικόνες που "στριφογυρίζουν" μέσα στο μυαλό σου δεν σε αφήνουν ήσυχο. Εκεί, λοιπόν, που προσπαθείς να βάλεις σε μία τάξη τη ζωή και το μυαλό σου, γίνεται ένα φόνος. Ενας συνάδελφός σου, το "κακό" του οποίου επανειλημμένα είχες σκεφθεί, καθώς δεν τον "χώνευες", βρίσκεται νεκρός, δολοφονημένος με τις πιο τρομερές μεθόδους που θα μπορούσε να διανοηθεί ανθρώπινο μυαλό. Το ότι είχες σκεφθεί, και ίσως επιθυμήσει, το "κακό" του δεν είναι κάτι το σπουδαίο. Εκείνο που τάραξε τα "νερά" ήταν το ότι ο Bob βρέθηκε δολοφονημένος μέσα στο γραφείο σου, σχεδόν πάνω από τον υπολογιστή σου.

Η μεγάλη διαδρομή σου προς το άγνωστο, τις φωνές που σου μιλούν από το πουθενά, τις εικόνες που βλέπεις ξαφνικά μπροστά σου, μόλις έχει αρχίσει.

Καθώς η ιστορία μας θα προχωρεί, θα ζήσεις έναν εφιάλτη που ειλικρινά ούτε ο χειρότερος εχθρός σου θα καταριόσουν να περάσει. Το Phantasmagoria 2 δεν είναι ένα puzzle game ή ένα κλασικό adventure. Περισσότερο είναι μία ιστορία υπό εξέλιξη, μία εμπειρία της οποίας είσαι αναπόσπαστο μέλος και πρωταγωνιστής. Τα δε ερωτηματικά είναι τεράστια και θα αρχίζουν να απαντιούνται μόνο προς το τέλος της ιστορίας μας.



Το φινάλε όπου σου παρέχονται δύο επιλογές.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το τελευταίο adventure της Sierra με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες και γραφικά, τουλάχιστον για ένα σημαντικό χρονικό διάστημα. Περιέχει τόσο τολμηρές ερωτικές σκηνές και βία που μπροστά του το πρώτο της σειράς φαντάζει αθώα περιστερά. Το σενάριό του, αν και παρέχει εξαιρετικές δυνατότητες, "μπάζει" από παντού, ενώ η δράση του είναι μέτρια. Το σίγουρο, όμως, είναι ότι θα σας εντυπωσιάσει 100%

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	94
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΕΦΕ	98

80%

Αν τα πράγματα έμεναν έτσι, ίσως θα είχαμε μία τέλεια ιστορία. Οποιος, όμως, τελειώσει το παιχνίδι δεν μπορεί παρά να αναρωτηθεί για πλήθος σημείων του σεναρίου και της ιστορίας, που δεν δένουν όσο καλοπροαίρετος και αν είναι κάποιος.

Υποχρεωτικά θα αποκαλύψω μερικά μυστικά του παιχνιδιού και ίσως με αυτή την επιλογή μου να δυσαρεστήσω μερικούς. Ειλικρινά, όμως, δεν γίνεται διαφορετικά.

Το παιχνίδι, λοιπόν, στηρίζεται σε μία ιστορία σχεδόν τόσο παλιά όσων χρόνων είσαι και εσύ. Ο δημιουργός της εταιρίας, Paul Warner, αξιοποιώντας μία σειρά επιστημόνων, ανάμεσά τους και τον πατέρα σου, ανακάλυψε ένα τρομερό μυστικό, στο οποίο έδωσαν το κωδικό όνομα Threshold Project. Το project αυτό είχε σχέση με την ανακάλυψη/επισήμανση μίας επαφής με έναν εξωγήινο πολιτισμό.

Μικρός πέφτεις και εσύ θύμα αυτού του σχεδίου και σε αυτό οφείλονται όλες οι μετέπειτα κακοδαιμονίες σου. Το ποιος είσαι και τι πράγματι σου έχει συμβεί θα αποκαλυφθούν στο τέλος της περιπέτειας.

Ωστόσο, η ιστορία αυτή, τουλάχιστον έτσι όπως παρουσιάζεται μέσα στο παιχνίδι δεν "κολλάει" με τίποτα. Κανείς, για παράδειγμα, δεν θα μπορέσει να απαντήσει στο



Το circuit όπως πρέπει να το φτιάξεις.



Με τον δίδυμο εαυτό σου και τον "εφιάλτη" σου.

ερώτημα πώς είναι δυνατόν ο αμερικανικός στρατός να απορρίψει ένα project, έτσι ισχυρίζεται το παιχνίδι, όταν σχεδόν από την αρχή το εν λόγω project ήταν συνδεδεμένο με την επαφή που είχε πραγματοποιηθεί με έναν εξωγήινο πολιτισμό. Δεν "κολλάει" λογικά με τίποτα. Φυσικά, και πλήθος άλλων σημείων της ιστορίας θα μείνουν μετέωρα. Γιατί και πώς έζησες τόσα χρόνια; Πώς είναι δυνατόν ο πατέρας σου να μην κατάλαβε τι είχε συμβεί, αφού σε πήρε στην αγκαλιά του αμέσως μετά την επιστροφή σου από τον κόσμο των εξωγήινων. Πώς είναι δυνατόν κανείς να μην είχε εντοπίσει τις διαφο-

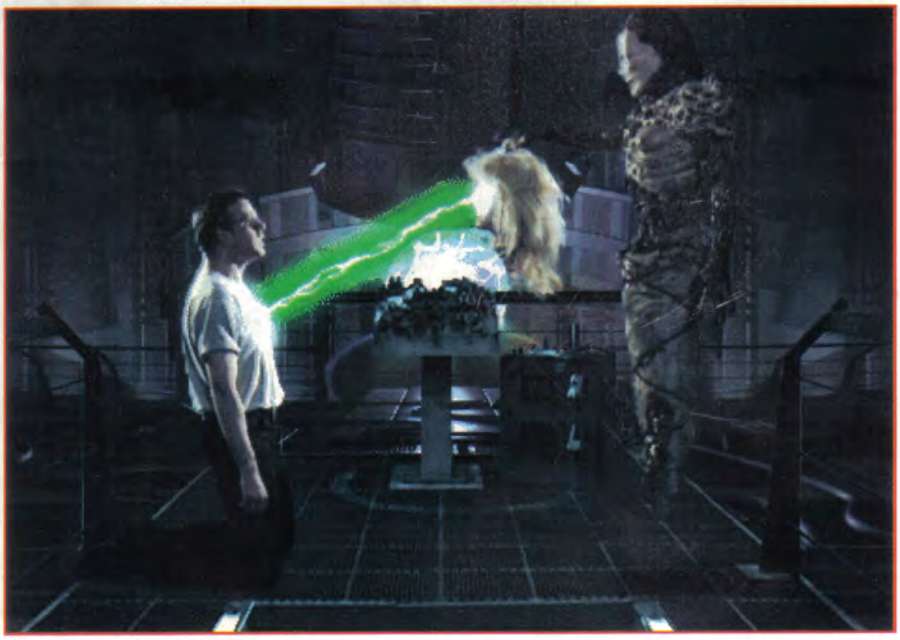
ρές στο γενετικό υλικό σου; ...Και πολλά άλλα που αφήνω για εσάς, καθώς είναι σίγουρο ότι θα σας απασχολήσουν (π.χ. η σκηνή με τα ζόμπι είναι υπερβολική και από μόνη της ασύνδετη).

Το σενάριο, κατά τη γνώμη μου, μοιάζει με μία προσπάθεια σύνδεσης μίας εκ των σεναριακών ιδεών του Dark Seed και ιστοριών βγαλμένων από την τηλεοπτική σειρά X Files (κάτι που "σατιρίζεται" και μέσα στο παιχνίδι).

Ως προσπάθεια είχε όλα τα φόντα για μία πολύ σπουδαία ιστορία. Εκτίμησή μου, όμως, είναι ότι... τα έκαναν θάλασσα. Κρίμα γιατί το ξεκίνημα της περιπέτειας μαρτυρούσε κάτι το πολύ "δυνατό".



Κάνοντας έρωτα με την Therese, λίγο προτού βρεθεί νεκρή.



Προσπαθώντας να αποφύγεις τον "εφιάλτη" σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Phantasmagoria 2 είναι σαφώς τουλάχιστον ένα βήμα πιο πέρα από τα αντίστοιχα του Gabriel Knight 2, που μέχρι σήμερα θεωρούνταν τα κορυφαία της εταιρίας στον τομέα αυτό. Οι διάφοροι χώροι είναι πολύ πιο άρτια επεξεργασμένοι, τα γραφικά-εικόνες μοιάζουν σχεδόν τέλεια τόσο στην αναπαράσταση των πραγματικών χώρων όσο και στη φωτεινότητα και τους χρωματισμούς. Τα videos είναι πολύ εξελιγμένα σε σχέση με τις προηγούμενες παραγωγές της εταιρίας, χρησιμοποιείται όμως ακόμη η τεχνική των interlaced videos, η οποία όσο και αν έχει τελειοποιηθεί δεν συγκρίνεται με τα standards που καθιέρωσαν παραγωγές όπως τα Ripper και Pandora Directive.

Αυτό, όμως, που δεν συγκρίνεται με κανένα άλλο παιχνίδι και αποτελεί σήμα κατατεθέν είναι το τι δείχνουν τα διάφορα videos. Σημειώστε, λοιπόν, ότι θα δείτε τουλάχιστον τρεις πάρα πολύ τολμηρές ερωτικές σκηνές (προσωπικά δεν φανταζόμουν ότι θα έβλεπα τέτοιες σκηνές και τόσο τέλεια γυρισμένες σε ένα adventure game) και αμέτρητες σκηνές εκρηκτικής βίας - σε μερικά σημεία κυριολεκτικά αρρώστησα - μεταξύ των οποίων ξεχωρίζουν οι τέσσερις φόνοι των συναδέλφων σου.

Οι ηθοποιοί παίζουν τέλεια. Ειδικά οι δύο πρωταγωνίστριες, Monique Parent (Jocylin) και Ragna Sigrun (Therese), θα σας αφήσουν κυριολεκτικά άφωνους. Δεν είναι τυ-



Στον κόσμο των εξωγήινων.



Βρίσκοντας το φίλο σου Trevor νεκρό.

χαίο το ότι τη Monique Parent φωτογράφησε το "Playboy" αφού προηγουμένως είδε σκηνές από το παιχνίδι. Πάντως, και οι δύο γυναίκες είναι από εκείνες που μέσα σε δευτερόλεπτα κολάζουν οποιονδήποτε άντρα, ξυπνώντας απόκρυφες και μη σκέψεις και πόθους.

Ο ήχος του είναι εξαιρετικός και αποτελεί ένα από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας. Οι ομιλίες (speech) αλλά και τα διάφορα μουσικά background μοτίβα ή και τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Ο δε χειρισμός του είναι πολύ απλός. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της οθόνης. Στις τέσσερις γωνίες βρίσκονται τα icons/menu: Video Playback, Control Panel, Map, Look (για το Inventory). Ανάμεσα στα Map και Look που είναι στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκεται το Inventory. Με το Video Playback μπορείς να ξαναδείς όλα τα επιμέρους, μικρά ή μεγάλα videos του παιχνιδιού που έχεις δει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Απαραίτητη προϋπόθεση η ύπαρξη του αντίστοιχου CD μέσα στο CD drive. Στο Control Panel υπάρχουν οι ρυθμίσεις για τον ήχο και τα SAVE, LOAD και QUIT. Με το MAP μετακινείσαι από το ένα μέρος στο άλλο, π.χ. από το σπίτι σου στη δουλειά σου κ.λπ. Αν "βρεις" μία νέα διεύθυνση, αυτή θα εμφανιστεί αυτόματα εδώ. Το LOOK είναι για να εξετάζεις τα διάφορα αντικείμενα και όχι μόνο. Σε μερικά θα μπορείς και να κάνεις Zoom In/Out, ενώ αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο, προηγουμένως θα ανοίξεις το ένα κάνοντάς το κλικ πάνω στο LOOK icon και κατόπιν πάνω σε αυτό θα κάνεις κλικ το άλλο αντικείμενο. Οταν ο κέρσορας (που είναι το σήμα της εταιρίας σου) "φωτιστεί", αυτό θα σημαίνει ότι εκεί υπάρχει δράση. Κάνε, λοιπόν, κλικ και ό,τι είναι να συμβεί θα συμβεί (παίρνω, χρησιμοποιώ, δίνω, μιλώ κ.λπ.). Αν κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη αυτός αλλάξει σε ένα βέλος κίνησης, αυτό θα σημαίνει ότι κάνοντας κλικ με το mouse θα κινηθείς προς την κατεύθυνση αυτή.

Γενικά, ο χειρισμός του είναι πολύ απλός, σχεδόν "πρωτόγονος", και λογικά δεν πρέπει να σας προκαλέσει κανένα πρόβλημα. Μοναδικό του μειονέκτημα το ότι δεν δια-



Ο χάρτης μέσω του οποίου κινείσαι.



Κάνοντας έρωτα με την Jocylin.



θέτει μία επιλογή για την εμφάνιση και σε κείμενο των διάφορων διαλόγων.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά σημεία του. Το Phantasmagoria 2 σημαίνει βία και σεξ και, πιστέψτε με, δύσκολα θα μπορούσατε να φανταστείτε κάτι το διαφορετικό. Οι ηθοποιοί παίζουν σχεδόν τέλεια και πειστικά, τα εφέ είναι συγκλονιστικά, τα στοιχεία του μυστηρίου και του θρίλερ κυριαρχούν, και όλα αυτά μαζί μας δίνουν ένα αποτέλεσμα: αδρεναλίνη που σε πολλά σημεία θα κάνει τις φλέβες σας να κτυπήσουν πολύ έντονα.

Η δράση του χωρίζεται σε πέντε κεφάλαια και η ένταση ανεβαίνει σταδιακά. Το παιχνίδι - παρά τις αντίθετες διαβεβαιώσεις - δεν έχει καμία ιδιαίτερη δυσκολία και είναι σχεδόν μονόδρομος. Εξαίρεση αποτελεί το τελευταίο κομμάτι, το οποίο εξελίσσεται στον "δίδυμο" κόσμο σου, σε αυτόν των εξωγήινων. Εδώ οι γρίφοι γίνονται λίγο δυσκολότεροι εξαιτίας του ότι αν καθυστερήσεις κάπου πεθαίνεις. Στο φινάλε έχεις δύο δυνατότητες. Η μία είναι να διαλέξεις την Jocylin και η άλλη είναι να διαλέξεις τον κόσμο του Threshold. Σημειωτέον ότι ο ίδιος ο Ken Williams δίνει ως μέσο όρο επίλυσης του παιχνιδιού τις 10-20 ώρες.

Οι γρίφοι του είναι σχετικά εύκολοι, μια και το παιχνίδι αποτελεί ουσιαστικά μονόδρομο. Δυστυχώς, όμως, δεν είναι ιδιαίτερα λογικοί και αυτό είναι πράγματι άξιο απορίας. Για παράδειγμα, στην αρχή το μόνο λογικό είναι να μετακινήσεις τον καναπέ για να πάρεις το πορτοφόλι σου και όχι αυτά που σκέφθηκαν οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Επίσης, δεν στέκει με τίποτα το να προσπαθείς να επιλύσεις διάφορα puzzles μέσα στο γραφείο σου ενώ η αστυνομία, η οποία βρίσκεται εκεί ερευνώντας τους φόνους που γίνονται, έχει θέσει το χώρο σε καραντίνα και εσύ είσαι ο υπ' αριθμόν ένα ύποπτος. Ο τελευταίος, μάλιστα, γρίφος του παιχνιδιού είναι τελείως ασύνδετος. Πρέπει να ανασυνθέσεις ένα circuit board χωρίς κανένα hint στη διάθεσή σου. Από την πλευρά μου, για να σας βοηθήσω, σας λέω ότι το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να ενώσετε τα καλώδια που υπάρχουν στη δεξιά μεριά. Πώς; Τοποθετήστε τα όπως ακριβώς είναι συνδεδεμένα και τα αντίστοιχα στην αριστερή και κάτω μεριά της οθόνης. Ύστερα πιστεύω να βρείτε το δρόμο σας (για όσους ενδιαφέρονται στην Adventure Magic, στη διεύθυνση "http://www.compulink.gr/games", υπάρχει η λύση του παιχνιδιού).



Κάνοντας έρωτα με την Therese για πρώτη φορά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στο υπνοδωμάτιό σου. Κάνε κλικ τον κέρσορα του mouse πάνω στον καθρέφτη. Πήγαινε δεξιά όπως βλέπεις την οθόνη. Κάνε κλικ στο κομοδίνο και στην κοντινή εικόνα του κάνε κλικ στο συρτάρι. Το ανοίγεις. Μέσα κάνε κλικ για να πάρεις τα: screwdriver, photograph of parents και granola bar. Κάνε EXIT (στο πάνω μέρος του κομοδίνου) και κατόπιν πήγαινε αριστερά. Βγες από την πόρτα προς τα δεξιά και πήγαινε στην εξώπορτα. Κάνε κλικ στο γραμματοκιβώτιο και πάρε την αλληλογραφία σου. Πήγαινε εμπρός και δεξιά στο καθιστικό. Κάνε κλικ την αλληλογραφία πάνω σου, ώστε να κρατήσεις μόνο ό,τι σε ενδιαφέρει. Κάνε κλικ όλα τα αντικείμενα στο Icon LOOK/Invnetory κάτω δεξιά. Πρόσεξε, γιατί στην sexy postcard μπορείς να κάνεις Zoom In. Γύρνα αριστερά και κάνε κλικ στο ποντίκι σου τον Blob. Γύρνα δεξιά και πάλι όλο δεξιά. Κάνε κλικ στην βιβλιοθήκη και στη φωτογραφία που υπάρχει στον τοίχο στα αριστερά της όπως κοιτάς. Κάνε κλικ στο τραπεζάκι μπροστά σου και πάρε τη φωτογραφία. Εξέτασέ την. Γύρνα αριστερά και πήγαινε πίσω και αριστερά στην εξώπορτα. Κάνε κλικ στην πόρτα για να φύγεις. Δεν έχεις το πορτοφόλι σου. Πήγαινε μπρος και δεξιά στο καθιστικό και τώρα κάνε κλικ στον καναπέ. Το πορτοφόλι σου είναι από κάτω. Γύρνα αριστερά, κάνε κλικ στο ποντίκι σου για να το πάρεις, γύρνα δεξιά, πάρε το ποντίκι από το inventory σου και κάνε το κλικ στον καναπέ. Τώρα κάνε κλικ την granola bar στον καναπέ για να φέρεις πίσω το ποντίκι με το πορτοφόλι σου. Εξέτασε το πορτοφόλι σου και κάνε κλικ σε αυτό για να βρεις την WynTech card key. Γύρνα αριστερά και κάνε κλικ το ποντίκι στη φωλιά του. Τώρα πήγαινε δεξιά και μετά πίσω και αριστερά στην εξώπορτα. Κάνε κλικ σε αυτήν για να βγεις έξω. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 75MHz.



12MB RAM, Windows 95.



4x CD-ROM drive.



SVGA κάρτα γραφικών, ποντίκι, κάρτα ήχου και περίπου 16MB στο σκληρό.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει πέντε CDs, μας έδωσε η Plotline, η οποία και το αντιπροσωπεύει.

Μετά την επιτυχία του πρώτου μεγάλου διαγωνισμού του GameNet, καθολικό ήταν το αίτημα για διοργάνωση ενός νέου. Φυσικά, δεν θα μπορούσαμε να χαλάσουμε το χατίρι των φίλων μας. Ετσι, ήδη ξεκίνησαν όχι ένας, αλλά δύο νέοι διαγωνισμοί, παράλληλα φυσικά με το Ladder που σας ανακοινώσαμε στο προηγούμενο τεύχος.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr



ΟΙ ΜΕΓΑΛΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ GAMENET

Ο πρώτος από τους δύο νέους διαγωνισμούς διεξάγεται και πάλι στο Warcraft II, επειδή ξέρουμε πόσο αγαπάτε το συγκεκριμένο παιχνίδι που έχει ήδη αναδειχθεί σε mega-hit του GameNet. Οι συμμετέχοντες θα οργανωθούν σε ομάδες των τεσσάρων παικτών, από τους οποίους θα αγωνίζονται σε κάθε αγώνα ένας ή δύο. Εάν μετά το πέρας 60 λεπτών, που αποτελούν την καθορισμένη χρονική διάρκεια των αγώνων, δεν υπάρχει τελικός νικητής, τότε θεωρείται ως τέτοιος αυτός που έχει συγκεντρώσει το μεγαλύτερο άθροισμα Kills + 5 * Razings (δηλαδή τα razings πολλαπλασιάζονται επί 5 και μετά προστίθενται στα kills).

Ο νικητής κάθε αγώνα παίρνει 3 βαθμούς και ο ηττημένος 1. Ομάδα της οποίας δεν προσήλθε κανένας παίκτης για να αγωνιστεί σε κάποιον αγώνα, βαθμολογείται με 0 βαθμούς. Εάν κάποιος αγώνας λήξει ισόπαλος, κερδισμένη ομάδα θεωρείται αυτή με τον περισσότερο χρυσό (Gold) και, σε περίπτωση που και εδώ υπάρχει ισοβαθμία, οι δύο ομάδες παίρνουν από 2 βαθμούς η καθεμιά. Κάθε ομάδα θα αγωνιστεί από μια φορά με όλες τις άλλες, και, μετά το πέρας των αγώνων, θα ανακηρυχθεί ως νικήτρια ομάδα αυτή με το μεγαλύτερο συνολικό σκορ. Σε περίπτωση ισοβαθμίας, θα διεξαχθεί επαναληπτικός αγώνας. Θα επακολουθήσει δεύτερη φάση, στην οποία οι τέσσερις παίκτες της νικήτριας ομάδας θα διαγωνιστούν μεταξύ τους για τα τέσσερα βραβεία του διαγωνισμού.



Ο δεύτερος διαγωνισμός μας γίνεται στο Duke Nukem 3D, ένα παιχνίδι στο πλαίσιο του οποίου έχουν διεξαχθεί αρκετές ομηρικές μάχες στο Game Net. Εδώ δεν θα υπάρχουν ομάδες και σε κάθε αγώνα θα συμμετέχουν τρεις διαγωνιζόμενοι. Μόλις ένας από τους τρεις παίκτες συγκεντρώσει 10 kills, ο αγώνας θα διακόπτεται. Ο παίκτης με τα 10 kills κερδίζει 4 βαθμούς, ο αμέσως επόμενος 3 και ο παίκτης με το μικρότερο αριθμό kills, 1 βαθμό. Σε περίπτωση ισοβαθμίας, οι δύο ηττημένοι παίκτες κερδίζουν από 2 βαθμούς. Στα επόμενα τεύχη του "PC Master" θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε αναλυτικά ρεπορτάζ από την εξέλιξη των δύο διαγωνισμών και βέβαια να δείτε φωτογραφικά στιγμιότυπα από τους αγώνες.

ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ GAMENET

Η ένταξη νέων παιχνιδιών στο GameNet είναι συνεχής, μια και καθημερινή σχεδόν είναι η κυκλοφορία τίτλων που το υποστηρίζουν. Ηδη έχουμε αναφέρει από τις σελίδες των reviews του περιοδικού οδηγίες για να τρέξετε αρκετά από τα καινούρια παιχνίδια στο GameNet. Ας δούμε μερικά ακόμα:

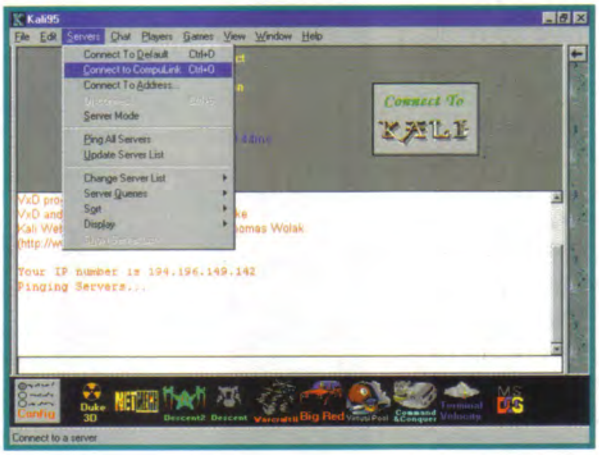
- **F-22 LIGHTNING:** Οταν κάνετε install το παιχνίδι, διαλέγετε "Multiplayer Station". Μετά το τέλος του install, τρέχετε το set-up και διαλέγετε socket (πρέπει να είναι το ίδιο για όλους τους παίκτες σε ένα session). Αρχίζοντας τώρα το παιχνίδι, δίνετε Connection Type: IPX, Game Type (Co-



operative ή Deathmatch) και μετά Connect. Ενας από τους παίκτες δίνει Start Game, οπότε αυτόματα γίνεται master και το παιχνίδι ξεκινά αμέσως για όλους. Κατά τη διάρκεια του testing, το F-22 δεν παρουσίασε προβλήματα και έτρεξε ομαλά και γρήγορα. Επισημαίνεται βέβαια πως είναι από τη φύση του απαιτητικό και θα χρειαστείτε σίγουρα Pentium και 28.800 modem για να το παίξετε στο GameNet.

• **WARWIND:** Διαλέγετε Custom Scenario and Multiplayer Games, Winsock IPX Connection for DirectPlay και Connect to a Game ή Create a new Game. Στην πρώτη περίπτωση, απλώς δίνετε το όνομα του game στο οποίο θέλετε να συνδεθείτε. Στη δεύτερη περίπτωση, συμπληρώνετε στο πρώτο πεδίο το όνομα του παιχνιδιού σας (π.χ. vantorgame), στο δεύτερο πεδίο το nickname σας, ενώ επιλέγετε και σενάριο. Μόλις συνδεθούν και οι υπόλοιποι παίκτες, πατήστε το Play! ΠΡΟΣΟΧΗ: Οταν έχουν συνδεθεί τόσοι παίκτες όσους θέλετε στο παιχνίδι, κάντε όλα τα υπόλοιπα πεδία παικτών Closed, διαφορετικά το Warwind θα περιμένει να συμπληρωθούν όλα και δεν θα σας βγάζει το Play! button. Και το Warwind δεν παρουσίασε πρόβλημα στις δοκιμές μας.

• **QUAKE:** Αυτός που ξεκινά το παιχνίδι (ο master) πρέπει να αρχίσει δίνοντας στην command line τις εντολές quake-dedicated ή quake-listen, οι οποίες καλό θα είναι να ακολουθούνται από μια παράμετρο που θα καθορίζει το μέγιστο επιτρεπόμενο αριθμό των συμμετεχόντων στο παιχνίδι, οι οποίοι μπορούν να είναι από 2 μέχρι 16. Π.χ. quake-dedicated 8. Η διαφορά είναι πως με το dedicated ο master δεν θα μπορεί να συμμετάσχει ο ίδιος το παιχνίδι, ενώ με το listen θα μπορεί, το παιχνίδι όμως θα είναι λίγο πιο άδικο για τους υπόλοιπους (ο master θα έχει κάποια προνόμια). Οι υπόλοιποι ξεκινούν το παιχνίδι κανονικά.





Δίνετε διαδοχικά MULTIPLAYER - SETUP (καθορίζετε hostname, nickname, colors), EXIT - MULTIPLAYER - NEW GAME - IPX. Εδώ ο master πρέπει να σημειώσει την εικοσαψήφια address και να την κοινοποιήσει στους υπόλοιπους, οι οποίοι θα τη γράψουν στο πεδίο Join Game At. Ολα είναι έτοιμα για να ξεκινήσει το παιχνίδι!

• **HEROES OF MIGHT AND MAGIC II:** Δίνετε NEW GAME - MULTIPLAYER GAME - NETWORK - IPX. Υπάρχει ένα μικρό διάστημα αναμονής μέχρι να ξεκινήσει το παιχνίδι. ΠΡΟΣΟΧΗ: Πρόκειται για turn-based game, κάτι που σημαίνει πως οι παίκτες παίζουν ένας-ένας. Για όσο διάστημα παίζουν οι άλλοι, εσείς θα βλέπετε μια κλεψύδρα στην οθόνη σας.

• **SPEED HASTE:** Επιλέγετε SET-UP, MULTIPLAYER και ρυθμίζετε τα settings ώστε να είναι κοινά για όλους. Επιστρέφετε στην κεντρική οθόνη και δίνετε MULTIPLAYER RACE - IPX NETWORK.

• **SUPERKARTS:** Ξεκινάτε το παιχνίδι δίνοντας kart/net από την command line.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Γιάννης Μαμάκης, Βόλος: Τα παιχνίδια που περιλαμβάνει το Games Pack της CompuLink (το οποίο δεν πρέπει να συγχέεται με το GameNet) είναι το Air Warrior και το Federation, τα οποία παίζονται μέσω των ειδικών servers που διαθέτει αποκλειστικά η CompuLink. Το GameNet υποστηρίζει σχεδόν όλα τα παιχνίδια που επιτρέπουν Network Play και είναι δωρεάν για όλους του χρήστες της CompuLink που έχουν πρόσβαση στο Internet μέσω αυτής. Υπάρχουν κάποιες εκδόσεις του CyberBox που εμπεριέχουν serial numbers για registration του software που χρησιμοποιεί το GameNet. Σε περίπτωση που δεν έχεις τέτοια έκδοση, πρέπει να πληρώσεις στον τοπικό κόμβο σου το εφάπαξ ποσό των 5.000 δρχ. για να προμηθευτείς αυτά τα serial numbers.

Κάπου εδώ, φίλοι μου, η στήλη μας έφτασε στο τέλος και γι' αυτόν το μήνα. Μέχρι να τα ξαναπούμε... enjoy the game! ■



ADVENTURE

HARVESTER

Μερικά παιχνίδια σημαδεύονται, λες, από τη μοίρα και ένα από αυτά είναι το Harvester. Λίγα παιχνίδια, όμως, έχουν γνωρίσει τη δημοσιότητα του τελευταίου. Κανονικά έπρεπε να είχε κυκλοφορήσει πριν από περίπου δύο χρόνια και κάτι μήνες. Η χρηματοδότηση όμως του project "στράβωσε" την τελευταία στιγμή, ενώ ήταν σχεδόν έτοιμο να περάσει στο στάδιο της μαζικής παραγωγής, και από τότε έμεινε όνειρο κενό. Μόνο φέτος κατόρθωσαν να βρουν έναν καινούριο χρηματοδότη, άλλαξαν μερικά πράγματα μέσα στο παιχνίδι και κατόρθωσαν να το κυκλοφορήσουν.

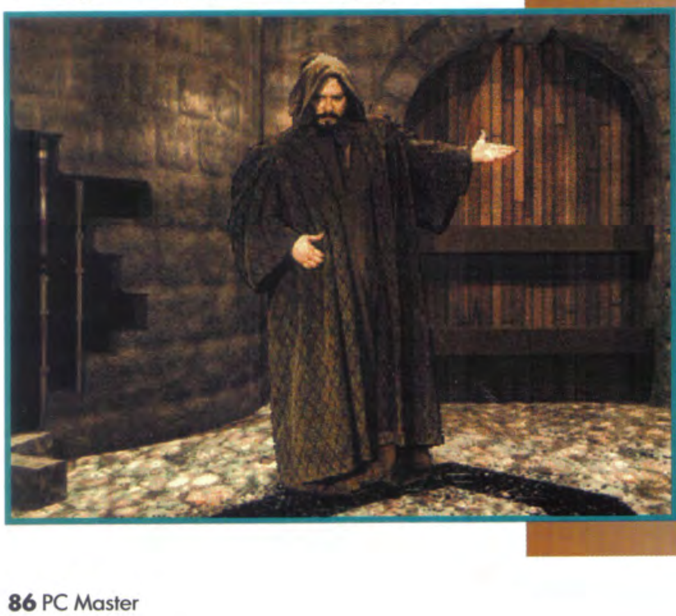
Είναι σχεδόν σίγουρο ότι το παιχνίδι θα πουλήσει καλά. Το ζήτημα είναι αν άξιζε η αναμονή αυτή. Πρόκειται πράγματι για δύσκολη απάντηση. Αν το Harvester είχε κυκλοφορήσει όπως είχε αρχικά σχεδιαστεί είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα είχε γράψει ιστορία, μια και θα ήταν από τα πρώτα που θα χρησιμοποιούσαν βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς και η βία του θα ήταν σήμα κατατεθέν. Σήμερα όμως, περίπου δυόμισι χρόνια μετά, όλα φαίνεται να έχουν ξεθωριάσει. Τη δόξα και την αίγλη έχουν πάρει πια άλλα παιχνίδια σχεδόν σε όλους τους τομείς. Παρ' όλα αυτά το Harvester αντιπροσωπεύει έναν κόσμο που -καλώς ή κακώς- θα συζητηθεί πάρα πολύ, τόσο σκοτεινό και άρρωστο, τόσο βίαιο που δεν μπορεί να περάσει με τίποτα απαρατήρητος.

Harvester. Το adventure που πριν από περίπου δυόμισι χρόνια ήταν στα πρωτοσέλιδα του ειδικού Τύπου. Οικονομικά προβλήματα όμως ανέβαλαν συνεχώς την κυκλοφορία του, με αποτέλεσμα σήμερα να μην προκαλεί τόση εντύπωση. Ο τρόμος ωστόσο που υπάρχει διάχυτος σε όλη την περιπέτεια είναι σίγουρα αξεπέραστος.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ξυπνάς ένα πρωινό από τον ήχο ενός ξυπνητηριού, κοιτάς γύρω σου και δεν αναγνωρίζεις τίποτα. Ο χώρος σού είναι παντελώς άγνωστος. Προσπαθείς να θυμηθείς ποιος είσαι. Τίποτα. Βγαίνεις από το δωμάτιο και ανακαλύπτεις ότι σε αποκαλούν Steve. Το όνομα όμως δεν σου λέει τίποτα.







Στο σπίτι ισχυρίζονται ότι είναι η οικογένειά σου, αλλά εσύ και πάλι δεν θυμάσαι τίποτα. Και δεν φτάνουν αυτά. Μαθαίνεις ότι σε δύο εβδομάδες πρόκειται να παντρευτείς μία νέα γυναίκα, την Stephanie, και εσύ δεν θυμάσαι τίποτα!

Πρέπει να βρεις τι ακριβώς συμβαίνει. Είναι άραγε τυχαίο ότι όλοι φαίνεται να αντιδρούν τόσο πολύ παράξενα; Γιατί η υποτιθέμενη μητέρα σου έχει κλειδώσει τον επίσης υποτιθέμενο πατέρα σου; Γιατί η γυναίκα που ισχυρίζεται ότι είναι η μητέρα σου φτιάχνει "γλυκά" για ένα γεγονός που θα συμβεί ύστερα από πέντε μέρες και τα πετά στα σκουπίδια; Και τι ακριβώς είναι το περίφημο "Lodge", το "The Order of the Harvest Moon", που όλοι φαίνεται να σέβονται τόσο πολύ και που όλοι φαίνεται να πιστεύουν ότι πρέπει να προσπαθήσεις να γίνεις μέλος του;



Μονομαχώντας.

Σκοπός στο παιχνίδι είναι ένας και μόνο ένας: Να γίνεις μέλος του Lodge ή να πεθάνεις προσπαθώντας. Εχεις έξι μέρες μπροστά σου. Θα τα καταφέρεις;

Κάπως έτσι ξεκινά το Harvester, ένα adventure που θα σας οδηγήσει στον μοναδικό κόσμο που έχει δημιουργήσει ο Gilbert Austin. Εναν κόσμο σκοτεινό, γεμάτο αίμα και μόνο αίμα, που ίσως οι περισσότεροι από εσάς απορρίψουν προτού καν γνωρίσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Harvester χρησιμοποιεί ένα μείγμα full screen στατικών 3D SVGA (640x480) rendered backgrounds γραφικών με digitized χαρακτήρες που κινούνται τρισδιάστατα πάνω στην οθόνη, ενώ ταυτόχρονα κάθε τόσο παρεμβάλλονται και βιντεοσκοπημένα sequences που δημιουργούν μία άλλη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Το real-life video και το 3D rendered video είναι πάρα πολύ καλά.

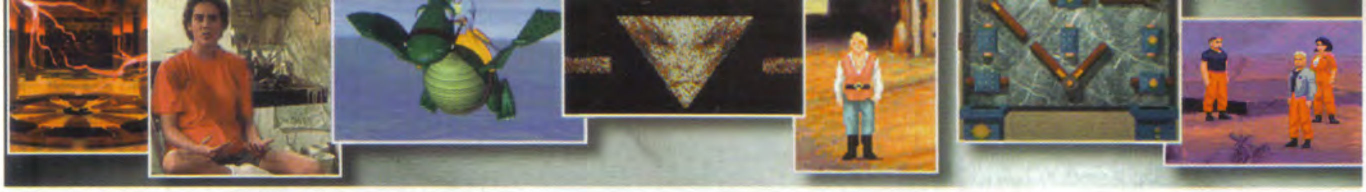
ΕΤΑΙΡΙΑ
DigiFx/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D video graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Ο ήχος του επίσης είναι καλός. Ολα φαίνεται να λειτουργούν άψογα στον τομέα αυτό. Τα background μουσικά μοτίβα, τα ηχητικά εφέ αλλά και οι ομιλίες θα σας αφήσουν τις καλύτερες εντυπώσεις.

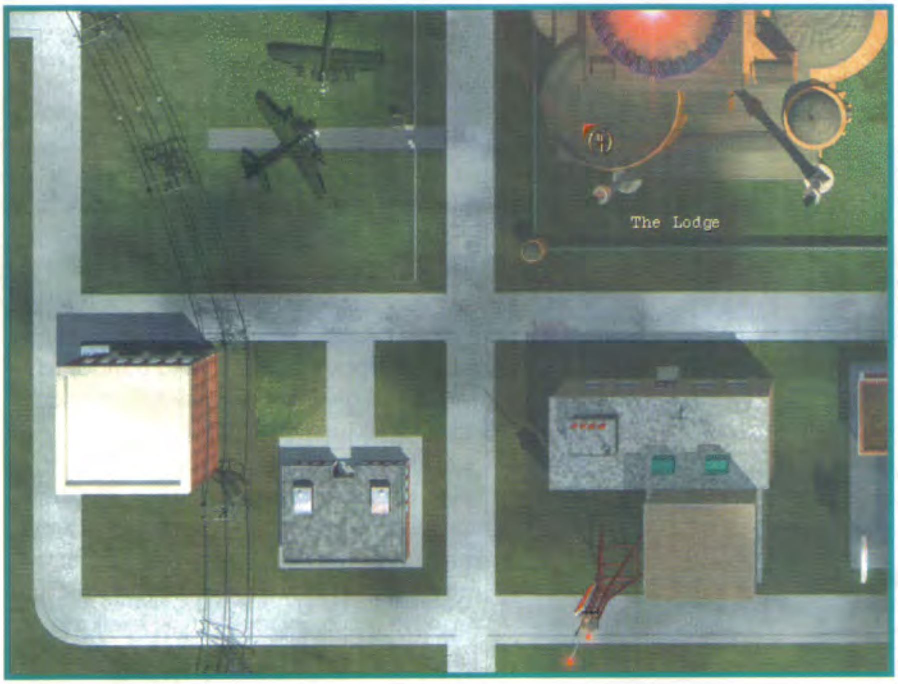
Το user interface που χρησιμοποιεί είναι απλό και αρκετά λειτουργικό. Η κίνηση γίνεται είτε μέσω του mouse (πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse όπου επιθυμείς, όταν ο κέρσορας είναι ένας άνθρωπος που περπατά, και ο ήρωας θα πάει εκεί) ή μέσω των arrow keys. Οταν ο κέρσορας είναι το ειδικό στρογγυλό σύμβολο (συνήθως πάνω σε κάποιο αντικείμενο), τότε κάνοντας αριστερό κλικ ο ήρωας θα χρησιμοποιήσει το εν λόγω αντικείμενο. Οταν ο κέρσορας είναι στόχος, τότε κάνοντας δεξί κλικ ο ήρωας θα κτυπήσει στο σημείο αυτό είτε με τα χέρια είτε με κάποιο όπλο, αν έχει φυσικά. Οταν ο κέρσορας είναι χέρι, τότε κάνοντας αριστερό κλικ στο αντικείμενο και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse μεταφέρεις το αντικείμενο αυτό. Αφήνοντάς το πάνω στον ήρωα "πάει" στο inventory του. Ειδικά όμως στα λεγόμενα close-up κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα αντικείμενο αυτό μεταφέρεται κατευθείαν στο inventory σου. Οταν ο κέρσορας είναι μεγεθυντικός φακός, τότε εξετάζει ένα αντικείμενο. Οταν ο κέρσορας είναι ένα στόμα (περισσότερο φαίνεται σαν ένας κύκλος), τότε ο ήρωας θα μιλήσει με κάποιον. Οταν ο



Ο σερίφης.



ADVENTURE



Ο χάρτης της περιοχής με το Lodge και τη στρατιωτική βάση.



Εξω από το Lodge ενώ ζητάς πληροφορίες για το πώς θα γίνεις μέλος.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure που έρχεται με καθυστέρηση περίπου δυόμισι χρόνων. Η απόλυτη περιπέτεια τρόμου και όχι μόνο. Για πολύ γερά στομάχια, μια και περιέχει σκηνές φρίκης, βίας, αίματος και τρόμου που συγκλονίζουν. Οι φίλοι του είδους είναι σίγουρο ότι θα το αγαπήσουν, οι υπόλοιποι καλό είναι να προσέξουν. Πίσω τους έρχεται ένα τσεκούρι...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

80%

κέρσορας δείχνει EXIT, τότε φεύγεις από τη συγκεκριμένη οθόνη περνώντας σε κάποια άλλη. Κάνοντας αριστερό κλικ στον εαυτό σου ή πατώντας το πλήκτρο I εμφανίζεις το inventory σου. Με το πλήκτρο P κάνεις Pause. Με το πλήκτρο Escape εμφανίζεις το Control Panel που περιέχει τα Save, Load αλλά και τις ρυθμίσεις του ήχου, της εμφάνισης σε κείμενο των διαλόγων κ.λπ. Το πλήκτρο F1 εμφανίζει τις δύο οθόνες που εξηγούν το χειρισμό της περιπέτειας.

Οι συζητήσεις γίνονται μέσω ειδικών λέξεων που εμφανίζονται σε ένα ειδικό μενού, ενώ μερικές φορές πρέπει να κάνεις και επιλογή ανάμεσα σε διαφορετικές φράσεις που έχουν φυσικά και διαφορετικό αποτέλεσμα.

Στο Harvester θα χρειαστεί να μονομαχήσεις, να παλέψεις για τη ζωή σου πάρα πολλές φορές. Οι μονομαχίες γίνονται είτε κάνοντας δεξί κλικ με το mouse όπου επιθυμείς και ο ήρωας θα ρίξει εκεί μία γροθιά (εντυπωσιακό το πόσο καλά υπακούει το χέρι του Steve όπου και αν του πεις) είτε μέσω των ειδικών πλήκτρων που ισχύουν όμως μόνο όταν είσαι σε combat mode. Στο mode αυτό, πατώντας το πλήκτρο Ctrl και ένα από τα τέσσερα arrow πλήκτρα, εκτελεί τέσσερις διαφορετικές κινήσεις "πάλης", ενώ με το Alt σκύβει και με το Shift σηκώνεται. Προσέξτε, λοιπόν, την κατάσταση της υγείας του (φαίνεται από μία ειδική μπάρα στο inventory σου). Φυσικά, με τα Cheats που δημοσιεύουμε δεν πρέπει να συναντήσετε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα στις μονομαχίες σας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Harvester, όσον αφορά στον βίαιο και σκοτεινό κόσμο που αντιπροσωπεύει, νομίζω ότι δεν έχει προηγούμενο. Είναι κυριολεκτικά αρρωστημένα βίαιο. Το παιχνίδι, δε, με κανέναν τρόπο δεν θα σας αφήσει να ξεφύγετε από την κατάσταση αυτή!

Οπως αναφέραμε ήδη σκοπός σου είναι να γίνεις μέλος του Lodge. Το τρίτο CD του παιχνιδιού εξελίσσεται μέσα στο περίφημο Order of the Harvest Moon, σε τρία levels γεμάτα τρόμο και αίμα, καθένα από τα οποία είναι πολύ χειρότερο από το άλλο.

Η δράση του, που διαρκεί συνολικά έξι ημέρες, είναι αρκετά δύσκολη, όχι όμως λόγω της ύπαρξης κάποιων ιδιαίτερα δύσκολων puzzles αλλά γιατί είναι τόσο περίπλοκη που τις περισσότερες φορές δεν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις για να συνεχίσεις την αποστολή σου. Επίσης, πολλές φορές ένα λάθος



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/33MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 30 MB.



SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, ποντίκι.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει τρία CDs και οδηγίες στα ελληνικά, μας έδωσε η Plotline που το εισάγει.

σε μία συζήτηση μπορεί να σημαίνει το χάσιμο πολύτιμων πληροφοριών.

Αξιοσημείωτο στοιχείο του παιχνιδιού είναι το ότι αρκετοί γρίφοι λύνονται με δύο τρόπους. Ο ένας είναι να χρησιμοποιήσεις τη λογική και να προσπαθήσεις να λύσεις κανονικά το γρίφο, ενώ ο άλλος είναι να λύσεις το γρίφο χρησιμοποιώντας βία και αδιαφορώντας για το αποτέλεσμά της. Δυστυχώς, πολλές φορές είναι πιο εύκολο να λύσεις έναν γρίφο χρησιμοποιώντας βία παρά χρησιμοποιώντας το μυαλό σου. Στο τέλος του παιχνιδιού βλέποντας τον Principal, που είναι ο αρχηγός της ιστορίας, θα σου δοθούν δύο δυνατότητες: Η μία είναι να παντρευτείς τη Stephanie και να ζήσεις μαζί της όντας όμως νεκρός για τον πραγματικό κόσμο. Η άλλη είναι να σκοτώσεις τη Stephanie και να γίνεις ένας serial killer... Και τα δύο φινάλε είναι γεμάτα αίμα όπως ακριβώς είναι όλος ο κόσμος του Harvester.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς την πρώτη μέρα του παιχνιδιού σε ένα δωμάτιο και δεν θυμάσαι τίποτα. Ούτε ποιος είσαι ούτε πού βρίσκεσαι. Κάνε EXAMINE THE DRESSER (το συρτάρι είναι ξεκλείδωτο) και μετά OPERATE THE DRESSER. Στο ανοικτό συρτάρι κάνε EXAMINE THE PEN και PICK UP THE PEN. Επίσης EXAMINE THE QUARTER και PICK UP THE QUARTER. Τώρα κάνε κλικ στο icon EXIT και μετά βγες έξω από το δωμάτιο κάνοντας κλικ (EXIT) στην πόρτα. Τώρα κάνε TALK TO HUNK (ο αδελφός σου). Πες κατά σειρά τα 1, Mom, Steve, Cowboy Show, 1, Sick, Daddy, Girl, Stephanie, TV, Bye. Τώρα κάνε EXAMINE THE NEWSPAPER δίπλα στον δεξί τοίχο όπως κοιτάς και PICK UP THE NEWSPAPER. Κάνε κλικ τον κέρσορα EXIT στη βορινή πόρτα όπως κοιτάς και μπαίνεις στην κουζίνα. Εδώ κάνε TALK TO MOM (η μητέρα σου). Πες τις: Graduation, Stephanie, Wedding, Fiancee, cooking and cleaning, Father, Cookies, Charity Baker Sale, Lodge, 2, Harvest, Bye. Τώρα κάνε EXIT στην πόρτα πίσω σου για να ξαναγυρίσεις στο living room και από εδώ κάνε EXIT στην πόρτα στα δεξιά που οδηγεί έξω από το σπίτι. Βγαίνοντας έξω κάνε TALK TO JIMMY JAMES και πες τις 2, 2. Μετά κάνε αριστερό κλικ στον εαυτό σου (EXAMINE YOUR INVENTORY), κάνε κλικ στην εφημερίδα (newspaper) και πάρε την, "βγάλε" την έξω από το inventory ώστε αυτό να κλείσει και κάνε την κλικ στον Jimmy (USE NEWSPAPER ON JIMMY JAMES). Κάνε EXAMINE THE SECURITY BARS στο σιδερόφραχτο παράθυρο στα δεξιά του σπιτιού όπως βλέπεις την οθόνη και EXAMINE THE AIR CONDITIONER στα δεξιά.

Τώρα είναι ώρα να εξερευνήσεις την πόλη. Κάνε EXIT στην κάτω μεριά της οθόνης για να βγεις στο γενικό πλάνο του χάρτη της περιοχής. Κάνε κλικ στο Post Office, ένα από τα τρία κτίρια στην πάνω αριστερά γωνία του χάρτη, όπως βλέπεις. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...



Με τη Stephanie, με την οποία πρόκειται να παντρευτείτε.

CHEAT CODES

NICK: Full Health
BRUCE: God mode
DUSTIN: Go to level 1
BOSTON STRANGLER: Go to level 2
HELTER SKELTER: Go to level 3
CHARLES MANSON: Go to final level
MURDERER: Extra guns
SON OF SAM: Extra items



PRIVATEER 2 THE DARKENING

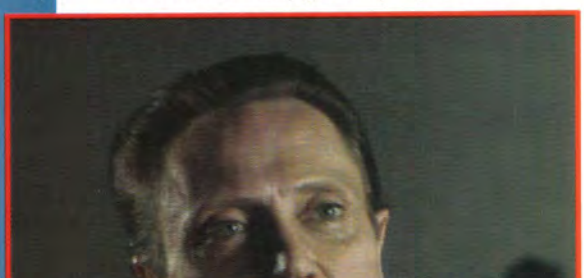
Τα Elite clones είναι παιχνίδια που υπόσχονται πλούσια δράση και, το κυριότερο, ατελείωτες ώρες ενασχόλησης. Η συνέχεια του Privateer, εκμεταλλευόμενη τη σημερινή τεχνολογία, διαθέτει όλα εκείνα τα στοιχεία που μπορούν να καταστήσουν ένα παιχνίδι κλασικό.

Του Αργύρη Γιαγιά

Είναι γεγονός ότι οι εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών για υπολογιστές δυσκολεύονται πλέον να βρουν ιδέες για τη δημιουργία πρωτότυπων παιχνιδιών. Ετσι, όταν κάποιο παιχνίδι γίνει μεγάλη επιτυχία, αμέσως η εταιρία σπεύδει να κυκλοφορήσει τη συνέχειά του, μια και υπάρχει ήδη μια βάση (σενάριο, gameplay κ.λπ.), προβαίνοντας απλώς στις βελτιώσεις εκείνες που θα το κάνουν να φαίνεται σύγχρονο και νέο. Ποια είναι όμως η συνταγή που θα εξασφαλίσει την επιτυχία και της συνέχειας του παιχνιδιού; Καταρχήν, θα πρέπει να διαθέτει όλα εκείνα τα στοιχεία που θα το συνδέουν με το πρώτο παιχνίδι και θα προσελκύουν τους "φανατικούς" του. Ακολούθως, να έχει την απαραίτητη υποδομή σε σενάριο και gameplay έτσι ώστε να είναι φιλικό στο νέο παίκτη ο οποίος ίσως δεν έχει δει το πρώτο παιχνίδι. Αυτή λοιπόν τη συνταγή ακολουθεί και το Privateer 2 στοχεύοντας σε μεγαλύτερη επιτυχία από αυτήν του προκατόχου του.

Διαθέτοντας λοιπόν ένα πολύ καλό σενάριο και gameplay με πολλά στοιχεία δανεισμένα από το κλασικότερο παιχνίδι όλων των εποχών, το Elite, αρκούσαν ελάχιστα νέα στοιχεία ώστε το νέο Privateer να είναι εξίσου εντυπωσιακό. Το κόστος όμως της προσθήκης αυτών των στοιχείων δεν ήταν καθόλου ευκαταφρόνητο, αφού ξεπέρασε τα 6 εκατομμύρια δολάρια. Το ποσό αυτό δικαιλογείται από το γεγονός ότι στο Privateer 2 υπάρχει πληθώρα videos (σε







πραγματικό studio) με πραγματικούς ηθοποιούς, όπως έχουμε δει και στο Wing Commander 4, ενώ παντού κυριαρχούν τα SVGA γραφικά τα οποία δίνουν άλλη αίσθηση ποιότητας στο παιχνίδι. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά ξεκινώντας από το σενάριο του παιχνιδιού.

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού όπως και στα Wing Commander 3 και 4 υπάρχει μία μεγάλη εισαγωγή (περισσότερο από 10 λεπτά) η οποία μας περιγράφει τι έχει προηγηθεί και πώς έχει η κατάσταση στο σημείο (χώρου και χρόνου) που βρισκόμαστε. Ξεκινώντας λοιπόν το Privateer 2 βρισκόμαστε σε ένα νοσοκομείο όπου μόλις έχουμε αρχίσει να συνερχόμαστε από ένα σοβαρό ατύχημα στο οποίο το σκάφος μας είχε συντριβεί σε κάποιο κτίριο της πόλης. Παρ' όλα αυτά όμως δεν μπορούμε να θυμηθούμε τίποτα. Προτού συνέλθουμε εντελώς, το νοσοκομείο δέχεται επίθεση και μας φυγαδεύουν γρήγορα με ένα σκάφος. Στη συνέχεια όμως ο γιατρός μας σκοτώνεται και εμείς ξυπνάμε σε έναν διαφορετικό πλανήτη. Οπως θα ανακαλύψετε αργότερα το σκάφος με το οποίο είχαμε αρχικά συγκρουστεί, είχε δηλωθεί ως κλεμμένο αλλά ύστερα από έρευνα των Αρχών δεν εκδηλώθηκε κάποια κατηγορία εναντίον μας. Ετσι, έχουμε και πάλι όλα τα προνόμιά μας (δικαίωμα πρόσβασης στο CCN), ενώ μας έχουν επιστραφεί και όλα τα credits μας μείον τα διάφορα έξοδα νοσηλείας τα οποία όπως φαίνεται κοστίζουν πολύ ακριβά, μια και έχουμε μόνο 13.000 credits στο ξεκίνημα του παιχνιδιού.



Παρ' ότι στην εισαγωγή συμβαίνουν πολλά διαφωτιστικά περιστατικά, η κατάσταση είναι ακόμη πολύ μπερδεμένη, με αποτέλεσμα να αιωρούνται πολλά ερωτηματικά σχετικά με το τι έχει συμβεί και γιατί. Θα έχουμε όμως την ευκαιρία να τα απαντήσουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αφού υπάρχουν πολλές σκηνές με full motion videos στα οποία όπως αναφέραμε ήδη εμφανίζονται πραγματικοί ηθοποιοί. Η εμφάνιση πραγματικών ηθοποιών είναι το σημαντικό ατού του παιχνιδιού.

Οπως σε όλα τα παιχνίδια όπου συμμετέχουν πραγματικοί ηθοποιοί έτσι και στο Privateer 2 έγιναν προσπάθειες ώστε να εξασφαλιστούν όσο το δυνατόν πιο γνωστοί ηθοποιοί του κινηματογράφου. Σε αυτόν ακριβώς το ρόλο η Origin τα καταφέρνει πάντα πολύ καλά, με αποτέλεσμα να διαθέτει το παιχνίδι το καλύτερο cast ηθοποιών, αφού όλοι έχουν ιδιαίτερες περγαμηνές. Καταρχήν, ο Clive Owen ο οποίος υποδύεται τον κεντρικό ήρωα, δηλαδή εσάς. Αν και στην Ευρώπη δεν είναι ιδιαίτερα γνωστός, στην Αμερική είναι πολύ δημοφιλής κυρίως λόγω της τηλεοπτικής σειράς Chancer. Ο Brian Blessed, αν και ποτέ δεν είχε πολύ μεγάλο ρόλο, έχει παίξει σε ταινίες όπως Flash Gordon, Robin Hood, Prince of Thieves, The Sweeney, Boon, Blackadder Minder και Lovejoy. Στο Privateer 2 είναι ένας από τους πολλούς "κακούς". Η Mathilda May πρόσφατα πρωταγωνίστησε στο φιλμ The Tit and the Moon, ενώ έχει παίξει και στα Naned Tango, Nemo and Becoming Colette. Αν της συμπεριφερθείτε σωστά μέσα στο παιχνίδι, σίγουρα θα σας αγαπήσει. Ο Jurgen Prochnow μπορεί να μην έχει τόσο γνωστό όνομα, ωστόσο σίγουρα θα τον γνωρίσετε καθώς έχει παίξει στις ταινίες Beverly Hills, Cap 2, Dune και Killing Cars. Ενας χαρακτήρας που σίγουρα δεν θα είναι φιλικός μαζί σας. Ο David MacCallum ήταν πολύ γνωστός ηθοποιός στις δεκαε-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Origin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Action/Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο







τίες του '60 και '70, ωστόσο τα τελευταία 15 χρόνια έχει σχεδόν εξαφανιστεί. Το Privateer 2 αποτελεί ένα νέο ξεκίνημα γι' αυτόν. Ο John Hurt είναι ένα από τα δύο μεγάλα αστέρια του παιχνιδιού. Από το 1971, οπότε έπαιξε στο Elephant Man, έκανε εκπληκτική καριέρα και οι πιο γνωστές από τις ταινίες που έπαιξε είναι οι Alien, Rob Roy, 1984, The Naned Civil Servant και The Stroyteller. Στο παιχνίδι είναι ο πρώτος με τον οποίο θα συνομιλήσετε, μια και υποδύεται τον μπάρμαν στον πλανήτη Ερμή. Πάντα πρόθυμος για μια καλή συμβουλή και χρήσιμες πληροφορίες. Ο David Warner είναι επίσης ένας ηθοποιός που θα θυμηθούμε όταν τον δούμε. Πιο γνωστή από τις ταινίες που έχει παίξει είναι το Time Bandits όπου όπως και στο Privateer 2 υποδυόταν έναν από τους "κακούς". Για το τέλος αφήσαμε τον Christopher Walken, το πιο μεγάλο αστέρι του cast. Μετά την εμφάνισή



του στο Ripper συμμετέχει και πάλι σε computer game αλλά αυτήν τη φορά με μικρότερο ρόλο. Εχει μεγάλη συμμετοχή σε ταινίες με κυριότερες τις Deer Hunter, Annie Hall, True Romance, Batman Returns, Pulp Fiction, Wayne's World 2, A View to a Kill, The Dogs of War και δεκάδες άλλες. Στο Privateer 2 υποδύεται τον πιο επικίνδυνο ίσως χαρακτήρα με εκπληκτικό τρόπο.

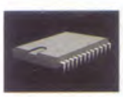
Οπως θα καταλάβατε το cast των ηθοποιών του Privateer 2 είναι από τα "ισχυρά" μέχρι τώρα σε παιχνίδι. Ομως, εν αντιθέσει με άλλα παιχνίδια, σπάνια κάποιοι από τους ηθοποιούς εμφανίζονται μαζί, μια και ο καθένας βρίσκεται συνήθως σε διαφορετικό πλανήτη και λαμβάνει μέρος μόνο σε ένα τμήμα του παιχνιδιού. Εξαίρεση αποτελεί ίσως μόνο ο John Hurt. Επίσης, όλα τα videos που εμφανίζονται (τα οποία όμως δεν είναι full screen αλλά μακρόστενα και θυμίζουν wide-screen τηλεόραση) έχουν πολύ καλή ποιότητα, αν και πολλά από αυτά είναι ιδιαίτερα σκοτεινά. Ολοκληρώνοντας το cinematic κομμάτι του παιχνιδιού, θα πρέπει να προσθέσουμε ότι όπως και στο Wing Commander 4 έχουν χρησιμοποιηθεί κανονικά studios για την κινηματογράφηση των πλάνων (εξ ου και το υψηλό κόστος του παιχνιδιού), κάτι που καθιστά το παιχνίδι σε εκείνα τα σημεία πολύ πιο κινηματογραφικό. Από την άλλη όμως, δεν υπάρχει η δυνατότητα να έχουμε στο κάτω μέρος της οθόνης τους υπότιτλους των διαλόγων ώστε να είναι πιο "ξεκάθαροι". Ετσι, εάν δεν έχετε πολύ καλή γνώση της αγγλικής ίσως δυσκολευτείτε να καταλάβετε κάποια σημεία τους.

Το Privateer 2 έχει όμως ένα σημαντικό πλεονέκτημα έναντι των όποιων ανταγωνιστών. Μολονότι χρησιμοποιεί πραγματικούς ηθοποιούς και περιέχει πολύ full motion videos, δεν έχει πέσει στην παγίδα να επικεντρώσει όλο το ενδιαφέρον σε αυτόν τον τομέα. Αντίθετα, το gameplay είναι επίσης πολύ προσεγμένο και σίγουρα το παιχνίδι θα ήταν αξιοπρόσεκτο ακόμα και αν δεν υπήρχε καθόλου video. Οι βασικές αρχές του παιχνιδιού παραμένουν οι ίδιες όπως εκείνες των πρώτων Elite. Εχοντας ένα σκάφος και κάνοντας εμπόριο ή λαθρεμπόριο αλλά αναλαμβάνοντας και αποστολές προσπαθούμε να εξοικονομήσουμε χρήματα, τα οποία



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

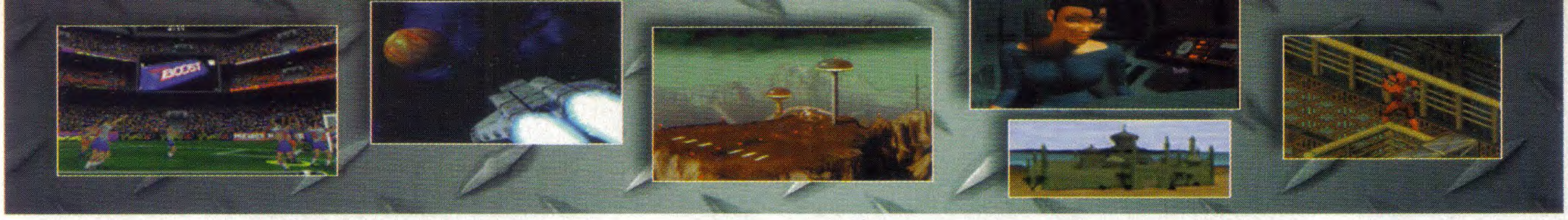

Pentium 60 MHz.


8MB RAM.


3x CD-ROM.


SVGA συμβατοί με VESA.


Το παιχνίδι περιέχεται σε τρία CDs και συνοδεύεται από τέσσερα manuals στα ελληνικά.





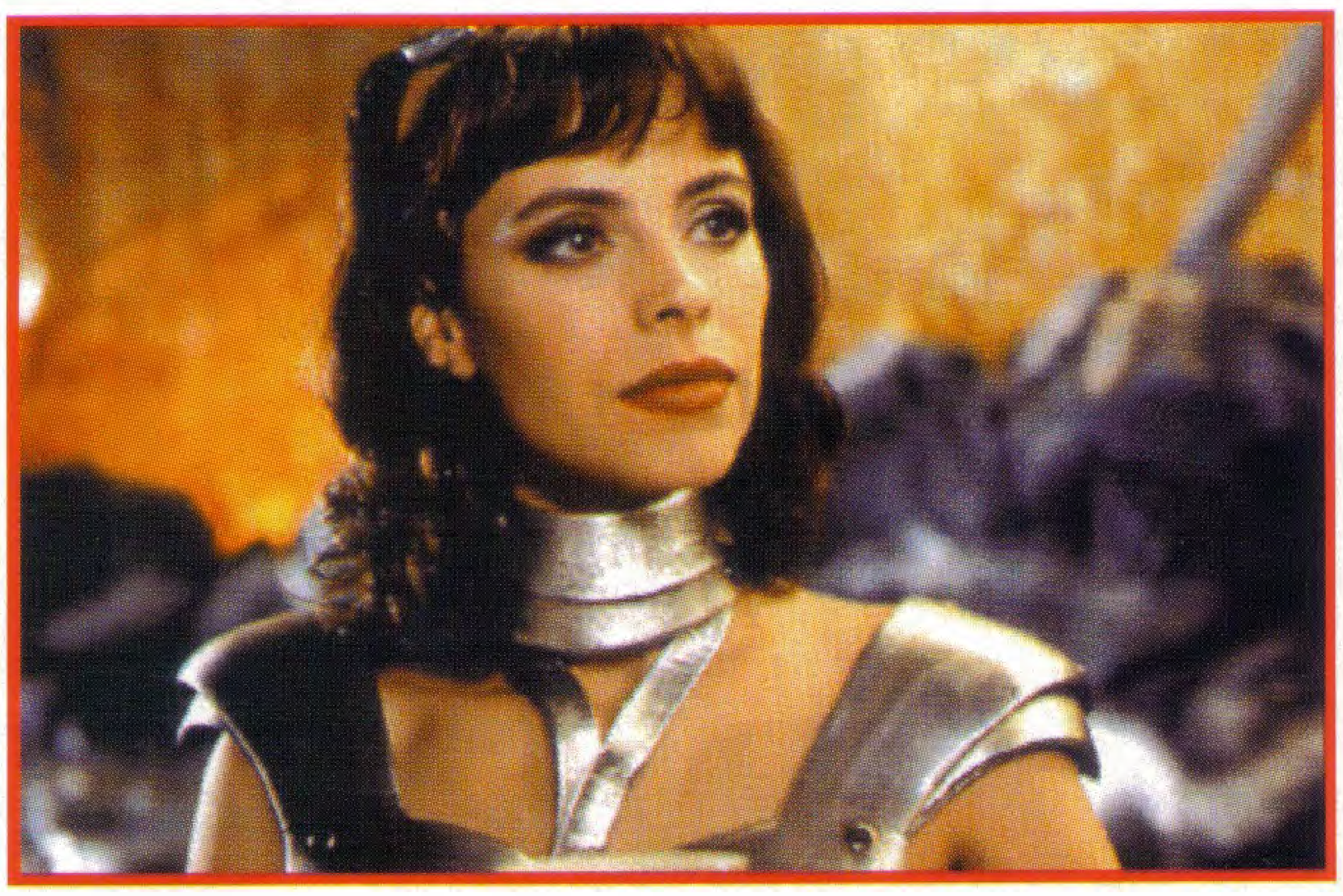
τίες του '60 και '70, ωστόσο τα τελευταία 15 χρόνια έχει σχεδόν εξαφανιστεί. Το Privateer 2 αποτελεί ένα νέο ξεκίνημα γι' αυτόν. Ο John Hurt είναι ένα από τα δύο μεγάλα αστέρια του παιχνιδιού. Από το 1971, οπότε έπαιξε στο Elephant Man, έκανε εκπληκτική καριέρα και οι πιο γνωστές από τις ταινίες που έπαιξε είναι οι Alien, Rob Roy, 1984, The Naned Civil Servant και The Stroyteller. Στο παιχνίδι είναι ο πρώτος με τον οποίο θα συνομιλήσετε, μια και υποδύεται τον μπάρμαν στον πλανήτη Ερμή. Πάντα πρόθυμος για μια καλή συμβουλή και χρήσιμες πληροφορίες. Ο David Warner είναι επίσης ένας ηθοποιός που θα θυμηθούμε όταν τον δούμε. Πιο γνωστή από τις ταινίες που έχει παίξει είναι το Time Bandits όπου όπως και στο Privateer 2 υποδυόταν έναν από τους "κακούς". Για το τέλος αφήσαμε τον Christopher Walken, το πιο μεγάλο αστέρι του cast. Μετά την εμφάνισή



του στο Ripper συμμετέχει και πάλι σε computer game αλλά αυτήν τη φορά με μικρότερο ρόλο. Εχει μεγάλη συμμετοχή σε ταινίες με κυριότερες τις Deer Hunter, Annie Hall, True Romance, Batman Returns, Pulp Fiction, Wayne's World 2, A View to a Kill, The Dogs of War και δεκάδες άλλες. Στο Privateer 2 υποδύεται τον πιο επικίνδυνο ίσως χαρακτήρα με εκπληκτικό τρόπο.

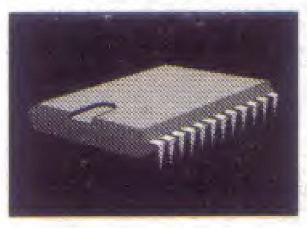
Οπως θα καταλάβατε το cast των ηθοποιών του Privateer 2 είναι από τα "ισχυρά" μέχρι τώρα σε παιχνίδι. Ομως, εν αντιθέσει με άλλα παιχνίδια, σπάνια κάποιοι από τους ηθοποιούς εμφανίζονται μαζί, μια και ο καθένας βρίσκεται συνήθως σε διαφορετικό πλανήτη και λαμβάνει μέρος μόνο σε ένα τμήμα του παιχνιδιού. Εξαίρεση αποτελεί ίσως μόνο ο John Hurt. Επίσης, όλα τα videos που εμφανίζονται (τα οποία όμως δεν είναι full screen αλλά μακρόστενα και θυμίζουν wide-screen τηλεόραση) έχουν πολύ καλή ποιότητα, αν και πολλά από αυτά είναι ιδιαίτερα σκοτεινά. Ολοκληρώνοντας το cinematic κομμάτι του παιχνιδιού, θα πρέπει να προσθέσουμε ότι όπως και στο Wing Commander 4 έχουν χρησιμοποιηθεί κανονικά studios για την κινηματογράφηση των πλάνων (εξ ου και το υψηλό κόστος του παιχνιδιού), κάτι που καθιστά το παιχνίδι σε εκείνα τα σημεία πολύ πιο κινηματογραφικό. Από την άλλη όμως, δεν υπάρχει η δυνατότητα να έχουμε στο κάτω μέρος της οθόνης τους υπότιτλους των διαλόγων ώστε να είναι πιο "ξεκάθαροι". Ετσι, εάν δεν έχετε πολύ καλή γνώση της αγγλικής ίσως δυσκολευτείτε να καταλάβετε κάποια σημεία τους.

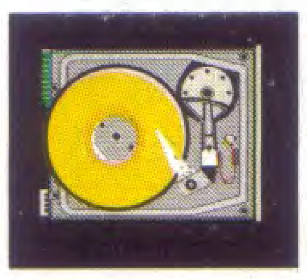
Το Privateer 2 έχει όμως ένα σημαντικό πλεονέκτημα έναντι των όποιων ανταγωνιστών. Μολονότι χρησιμοποιεί πραγματικούς ηθοποιούς και περιέχει πολύ full motion videos, δεν έχει πέσει στην παγίδα να επικεντρώσει όλο το ενδιαφέρον σε αυτόν τον τομέα. Αντίθετα, το gameplay είναι επίσης πολύ προσεγμένο και σίγουρα το παιχνίδι θα ήταν αξιοπρόσεκτο ακόμα και αν δεν υπήρχε καθόλου video. Οι βασικές αρχές του παιχνιδιού παραμένουν οι ίδιες όπως εκείνες των πρώτων Elite. Εχοντας ένα σκάφος και κάνοντας εμπόριο ή λαθρεμπόριο αλλά αναλαμβάνοντας και αποστολές προσπαθούμε να εξοικονομήσουμε χρήματα, τα οποία

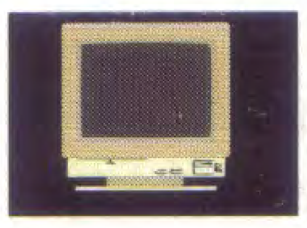


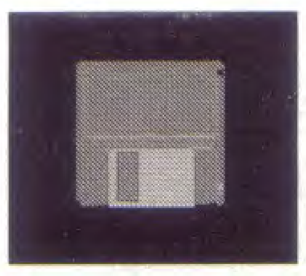
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Pentium 60 MHz.


8MB RAM.


3x CD-ROM.


SVGA συμβατοί με VESA.


Το παιχνίδι περιέχεται σε τρία CDs και συνοδεύεται από τέσσερα manuals στα ελληνικά.



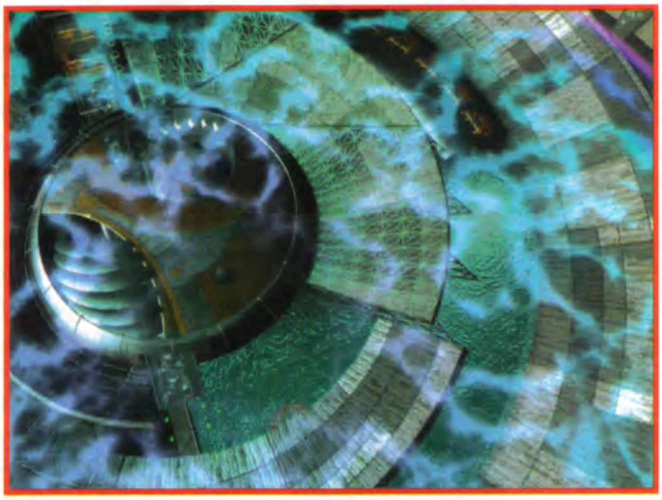
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εξαιρετικό Elite clone που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας για πολύ καιρό!

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	93

95%





επενδύουμε σε καλύτερο σκάφος και στον καλύτερο εξοπλισμό του. Αν και στο παιχνίδι υπάρχει συγκεκριμένο σενάριο (στο στιλ του Wing Commander), δεν είμαστε υποχρεωμένοι να το ακολουθήσουμε. Ετσι, μπορούμε να κάνουμε πολλά εμπορικά ταξίδια προτού φτάσουμε στον πλανήτη όπου υπάρχει το video το οποίο θα συνεχίσει την υπόθεση του παιχνιδιού. Κατά έναν τρόπο, λοιπόν, έχουμε ελευθερία κινήσεων και το σίγουρο είναι ότι δεν υπάρχει μόνο ένας δρόμος για να φτάσουμε στην επιτυχία (πολλά χρήματα και αξιώματα). Στα Bulletin boards κάθε πλανήτη μπορούμε να βρούμε προσφορές για φορτηγά πλοία για μεταφορά εμπορευμάτων και προς "ενοικίαση" πιλότων-συνοδών καθώς και πιο ειδικές αποστολές (προστασία φορτίου, διάλυση πειρατών από περιοχή, κλοπή πρωτοτύπων κ.λπ.), οι οποίες θα μας φέρουν πολύ περισσότερα χρήματα. Προχωρώντας στο παιχνίδι πολλές από αυτές τις αποστολές γίνονται πιο περίπλοκες και για να τις ολοκληρώσουμε, πρέπει να ταξιδέψουμε σε μια σειρά από πλανήτες καθώς κυνηγάμε, για παράδειγμα, κάποιον απαγωγέα.

Αν θέλετε όμως να ασχοληθείτε με πιο ακίνδυνα σπορ υπάρχει και το απλό εμπόριο. Μάλιστα, κατά καιρούς στα δελτία ανακοινώσεων βρίσκουμε πληροφορίες τις οποίες μπορούμε να εκμεταλλευτούμε για να κάνουμε εμπόριο με μεγάλα ποσοστά κέρδους.

Με τα χρήματα που θα καταφέρουμε να κερδίσουμε από τις προαναφερόμενες δραστηριότητες, θα μπορέσουμε να προμηθευτούμε καλύτερο εξοπλισμό για το σκάφος, με αποτέλεσμα να έχουμε τη δυνατότητα να αναλάβουμε πιο δύσκολες αλλά και πιο κερδοφόρες αποστολές.

Ομως, πρέπει να έχουμε επίγνωση της κατάστασης του σκάφους μας και των δυνατοτήτων μας γιατί κατά τη διάρκεια των μαχών στο διάστημα του Privateer 2 πολλές φορές θα βρεθεί μπροστά μας το μήνυμα Game Over.

Οπως ήδη αναφέραμε, δεν είστε υποχρεωμένοι να ακολουθείτε πιστά το σενάριο του παιχνιδιού.

Ετσι, μπορείτε να αποφύγετε κάποιο video έως ότου κρίνετε ότι διαθέτετε αρκετά χρήματα και εξοπλισμό. Σε αυτό το σημείο είναι πιθανό να βρείτε κάποιο από τα διαλείμματα (με τις δύο πιθανές φράσεις σε κάθε περίπτωση) που είχαμε δει και στα videos του Wing Commander 4.

Ωστόσο, εδώ η επιλογή σας δεν θα αλλάξει ουσιαστικά κάτι στο σενάριο. Απλώς εάν δώσετε τη "λανθασμένη" επιλογή θα χρειαστείτε περισσότερο χρόνο και χρήμα για να κάνετε ή να μάθετε αυτό που θέλετε.

Σε γενικές γραμμές λοιπόν έχουμε ένα πολύ καλό gameplay, το οποίο σίγουρα αποτελεί και το μεγάλο ατού του παιχνιδιού.

Σε αυτό περιλαμβάνονται και οι πολλές "αληθοφανείς" μάχες που θα δώσετε στο διάστημα, οι οποίες μας θύμισαν σε κάποιο σημείο τις αντίστοιχες των X-Wing και Tie Fighter. Εάν μάλιστα διαθέτετε και έναν ισχυρό υπολογιστή, θα μπορέσετε να τις απολαύσετε σε SVGA γραφικά και με πολύ καλά ηχητικά effects, τα οποία κυριολεκτικά σε κάνουν να λυπάσαι τους αντιπάλους σου όταν πεθαίνοντας ακούγονται οι σπαρακτικές κραυγές τους.

Το Privateer 2: The Darkening μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί ένα elite της δεκαετίας του '90. Διαθέτει κυρίως εξαιρετικά gameplay, γραφικά και ήχο αλλά, σύμφωνα με τις σύγχρονες επιταγές, και πολλά videos με διάσημους ηθοποιούς που δίνουν μια πιο κινηματογραφική λάμψη στο παιχνίδι. Η επιτυχία του είναι κάτι παραπάνω από σίγουρη, μια και περιέχει στοιχεία που δεν διέθετε ούτε το best-seller της Origin, Wing Commander 4.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε και αντιπροσωπεύει η Plotline.

■



ADVENTURE

REALMS OF THE HAUNTING

Η Gremlin Interactive έχει βαλθεί φαίνεται να διεκδικήσει δυναμικά σημαντικό μερίδιο από τη συνεχώς διευρυνόμενη αγορά των adventure/RPGs. Μετά την κυκλοφορία του Normality, που ξάφνιασε τους ειδικούς αλλά και τους απλούς χρήστες με το πολύ καλό user interface που χρησιμοποιούσε, τις νέες ιδέες που έφερνε και το πολύ καλό gameplay του, έρχεται με μία νέα πρόταση όπου προσπαθεί να συνενώσει στοιχεία από τρία διαφορετικά είδη παιχνιδιών, τα adventure, role playing και action games. Το αποτέλεσμα είναι αρκετά ενδιαφέρον και είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι το Realms of the Haunting θα αποτελέσει αντικείμενο ευρύτερης συζήτησης σχετικά με το νέο "είδος" παιχνιδιού που δημιουργεί αλλά και προτείνει. (Το τελευταίο σηκώνει πολλή συζήτηση, μια και παλαιότερα είχαμε αντίστοιχες προσπάθειες κυρίως με τα Elvira 1 και 2, αλλά και με το εξαιρετικό από κάθε πλευρά Legacy της περιβόητης Magnetic Scrolls που έμελλε να είναι και το τελευταίο της παιχνίδι.)



***Goodness reflects the light and evil bears the seed of all darkness.
These are the mirrors of the soul, the reflection of the mind.
Choose Well!
"Άγνωστος"***

Ο κόσμος της Αποκάλυψης. Η μάχη του αιώνιου φωτός απέναντι στις δυνάμεις του σκότους και ό,τι αυτές αντιπροσωπεύουν. Ζήστε την περιπέτεια του απόλυτου τρόμου βοηθώντας τον Adam Randall στη μάχη του απέναντι στους δαίμονες που απειλούν να ανατρέψουν την ισορροπία του σύμπαντος.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Adam Randall και φτάνεις στο Cornwall για την κηδεία του πατέρα σου που ήταν ο παπάς της περιοχής. Ο θάνατος της μητέρας σου σε είχε απομακρύνει από αυτόν και τον τελευταίο καιρό μάθαινες νέα του από έναν πολύ παράξενο τύπο, τον Elias Camber, που σου είχε συστηθεί ως συνάδελφος του πατέρα σου. Την τελευταία φορά σου έφερε ένα πακέτο από τον πατέρα σου. Δύσκολο να το πιστέψεις όμως, καθώς ύστερα από μία πρόχειρη έρευνα διαπίστωσες ότι σχεδόν τίποτα από όσα σου έλεγε δεν ήταν αλήθεια. Πάντως, παπάς όπως σου είχε συστηθεί σίγουρα δεν ήταν. Ο μάλλον ξαφνικός και υπό πολύ περίεργες συνθήκες θάνατος του πατέρα σου σού έχει προκαλέσει μία σειρά από οράματα/εφιάλτες, με επίκεντρο μία έπαυλη κοντά στο χωριό Cornish του Hellston. Σύντομα θα ανακαλύψεις ότι η έπαυλη αυτή είναι/ήταν το σπίτι ενός πολύ μεγάλου Γάλλου μάγου, του οποίου τα ακατονόμαστα πειράματα είχαν ως αποτέλεσμα να απελευθερώσουν τις σκοτεινές δυνάμεις των δαιμόνων. Η διαβολική δύναμη που ελέγχει τους δαίμονες αυτούς έχει πάρει το σώμα του πατέρα σου και έχει πα-









γιδεύσει την ψυχή του περιμένοντας για νέα θύματα. Ακριβώς μέσα σε αυτό το σπίτι/έπαυλη βρίσκεται και το περίφημο soulstone.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Realms of the Haunting τρέχουν σε ανάλυση 320x200 ή 320x400. Πρόκειται για ένα μείγμα ζωγραφιστών γραφικών, 3D rendered animations και real life animations με κανονικούς ηθοποιούς. Η εταιρία διατείνεται ότι είναι συνολικής διάρκειας περίπου δύο ωρών! Το συνολικό αποτέλεσμα είναι πάρα πολύ καλό και είναι σίγουρο ότι θα κερδίσει και τον πιο απαιτητικό χρήστη, μια και δημιουργεί μία μοναδική για το είδος ατμόσφαιρα.

Ο ήχος του επίσης είναι πολύ καλός. Τα μουσικά μοτίβα και το speech, όπου υπάρχει, είναι εξαιρετικά, ενώ τα ηχητικά εφέ προσθέτουν πάρα πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και είναι σίγουρο ότι θα σας κάνουν να πετάγεστε πολύ συχνά από τη θέση σας.

Ο χειρισμός του είναι ιδιόμορφος, καθώς στηρίζεται στην 3DTM engine που έχει δημιουργήσει η εταιρία, αλλά σχετικά απλός και όταν τον συνηθίσεις δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα με αυτόν. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 4/7 της συνολικής οθόνης. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω αριστερό μέρος της, βλέπεις το icon πρόσωπό σου και κάνοντας κλικ σε αυτό εμφανίζεται το ιδιόμορφο inventory σου. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται αριστερά η μπάρα υγείας σου, στη μέση τα όπλα που έχεις επιλέξει για άμεση χρήση και στη δεξιά γωνία το αντικείμενο που κρατάς στο δεξί χέρι

ΕΤΑΙΡΙΑ
Gremlin/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D video graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο









σου. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο (π.χ. να πιεις ένα φιαλίδιο), κάνεις αριστερό κλικ σε αυτό ώστε να μείνει πάνω στον κέρσορα και μετά δεξί κλικ. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο, κάνεις αριστερό κλικ στο πρώτο και το παίρνεις με τον κέρσορα, το πηγαίνεις πάνω από το άλλο και μετά πατάς το δεξί πλήκτρο. Η κίνησή σου γίνεται είτε με τα arrow πλήκτρα (η πιο λειτουργική) είτε κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και κινώντας το προς οποιαδήποτε κατεύθυνση θέλεις. Τρέχεις/σταματάς με το Caps Lock. Με τα Page Up/Down κοιτάς πάνω/κάτω, ενώ με τα Home/End κοιτάς πάνω ή κάτω σιγά-σιγά (συνιστάται ανεπιφύλακτα). Με τα πλήκτρα < και > μετακινείσαι αριστερά ή δεξιά, με το A πηδάς, με το Z σκύβεις και με το Ctrl λειτουργείς το όπλο που έχεις επιλέξει ή ρίχνεις μπουνιές (αυτό το πλήκτρο θα χρησιμοποιείτε συνέχεια στις μονομαχίες σας). Σημειωτέον ότι το πλήκτρο H δείχνει πάνω στην οθόνη τις λειτουργίες σχεδόν όλων των πλήκτρων. Ο κέρσορας είναι ιδιόμορφος και σε αυτόν θα διακρίνονται τρία διαφο-







Το δωμάτιο όπου θα δεις το όραμα του πατέρα σου.

ρετικά χρώματα. Οταν είναι το κανονικό πράσινο δεν γίνεται τίποτα. Οταν η πρώτη θέση στον κέρσορα γίνεται φωτεινό πράσινο, τότε μπορείς να κάνεις κάτι με το αντικείμενο που είναι από κάτω του. Οταν είναι μπλε, σημαίνει ότι υπάρχει ένα αντικείμενο στο οποίο μπορείς να επιδράσεις αλλά είσαι μακριά του και πρέπει να έρθεις πιο κοντά! Οταν γίνει κόκκινο, σημαίνει ότι εκεί υ-



πάρχει πιθανός στόχος που μπορείς να πυροβολήσεις ή να κτυπήσεις.

Οταν η δεύτερη θέση γίνεται ένα μάτι, αυτό σημαίνει ότι το αντικείμενο από κάτω του είτε μπορεί να εξεταστεί κάνοντας δεξί κλικ είτε μπορείς να το πάρεις κάνοντας αριστερό κλικ. Στο inventory σου τα 5 σύμβολα κάτω αριστερά είναι τα: Bag, Gun, Magic, Scroll και Information. Κάνοντας κλικ σε κάποιο από αυτά θα βλέπεις τι αντικείμενα έχει μαζέψεις από κάθε κατηγορία. Στο τελευταίο (Information) θα καταχωρίζονται οι διάφοροι χαρακτήρες που θα συναντάς ώστε να τους ξαναμιλήσεις (π.χ. ο πατέρας σου) κ.λπ. Από πάνω ακριβώς είναι οι δύο θέσεις που αντιστοιχούν στα δύο σου χέρια, ενώ κάνοντας κλικ στο icon disk εμφανίζονται οι επιλογές SAVE (δυστυχώς μόνο 9 θέσεις), LOAD, QUIT κ.λπ. Γενικά από τη



Ενα από τα τέρατα που θα συναντήσεις.

στιγμή που θα συνηθίσετε το χειρισμό του δεν πρέπει να έχετε κανένα πρόβλημα με αυτόν.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή και εθιστική. Η βία, το αίμα και ο τρόμος κυριαρχούν παντού δημιουργώντας έναν κόσμο αποκάλυψης. Η δράση του είναι ενδιαφέρουσα. Αποσκοπείς στο να νικήσεις τις δυνάμεις του κακού και να ελευθερώσεις την ψυχή του πατέρα σου. Για να γίνει αυτό πρέπει να κοπιάσεις πάρα πολύ, μια και ο δρόμος σου είναι γεμάτος εχθρούς, αλλά και να λύσεις μία σειρά έξυπνων γρίφων. Στο παιχνίδι υπάρχουν πάνω από 600 αντικείμενα (αριθμός ρεκόρ) στα οποία μπορείς να επιδράσεις, περί τους 20 διαφορετικούς τύπους εχθρών/"κακών" και 15 διαφορετικά όπλα που πρέπει οπωσδήποτε να χρησιμοποιήσεις, μια και όλοι οι εχθροί σου δεν σκοτώνονται με το ίδιο όπλο. Τα τέρατα κινούνται ελεύθερα στην οθόνη, άλλοτε θα σε πλησιάζουν για να σου αφαιρέσουν ενέργεια και άλλοτε θα απομακρύνονται από σένα. Οι μονομαχίες θυμίζουν έντονα το Witchaven, αλλά σημειωτέον ότι αν πατάς συνέχεια το Ctrl πλήκτρο δεν θα συναντήσεις κανένα πρόβλημα με οποιονδήποτε εχθρό. Η ενέργειά σου αυτή θα αναπληρώνεται κάθε τόσο βρίσκοντας διάφορα φιαλίδια με υγρό, τα οποία για να πιεις ακολουθείς τις κινήσεις που προαναφέραμε, δηλαδή, κάνεις αριστερό κλικ σε αυτά και ενώ θα είναι πάνω στον κέρσορα, θα πατάς το δεξί πλήκτρο του mouse ώστε να τα καταπιείς. Τα τέσσερα CDs του παιχνιδιού υπόσχονται περί τις 50 ώρες συνεχούς παιξίματος, γεγονός πολύ σημαντικό αν αναλογιστεί κανείς το πόσο σύντομα τελειώνει κάποιος ένα παιχνίδι σήμερα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στρίψε δεξιά και κάνε δεξί κλικ στον πίνακα με τον ιππότη. Χμ, κάτι δεν πάει, καλά μια και είναι ο ίδιος ο Elias Camber! Κάνε μία στροφή

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



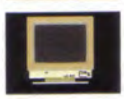
486DX2/66MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 20 MB.



SVGA κάρτα γραφικών, SoundBlaster συμβατή, ποντίκι.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει τέσσερα CDs, μας παραχώρησε η Group Multimedia.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ιδιόμορφο adventure που έχει ενσωματώσει αρκετά στοιχεία από τα action/role playing games. Αντιμετωπίστε τον κόσμο της Αποκάλυψης, πολεμήστε με τις δυνάμεις του φωτός ενάντια σε αυτές του σκότους. Σπουδαία γραφικά και πλούσια δράση συνθέτουν μία περιπέτεια που θα σας κρατήσει συντροφιά για πάρα πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

80%

180 μοιρών και προχώρα προς το τραπεζάκι. Κάνε πρώτα δεξί κλικ (LOOK) στα δύο αντικείμενα που βρίσκονται πάνω σε αυτό και μετά αριστερό κλικ και στα δύο. Είναι σφαίρες και ένα βιβλίο. Τα παίρνεις. Τώρα πήγαινε τον κέρσορα στο επάνω αριστερά μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στο icon πρόσωπό σου. Κάνε κλικ στο icon Scroll (ή πάτα το πλήκτρο 4) και τώρα κάνε δεξί κλικ στο βιβλίο. Κάνε κλικ στο icon μεγεθυντικό φακό. Κάνε κλικ στο icon πρόσωπό σου ή πάτα το πλήκτρο Escape για να κλείσεις το inventory σου, στρίψε ελάχιστα δεξιά και προχώρησε ευθεία μπροστά στο διάδρομο. Στο τέλος αριστερά και στο αντικείμενο πάνω στο τραπεζάκι κάνε πρώτα δεξί και μετά αριστερό κλικ. Παίρνεις τις σφαίρες. Στρίψε δεξιά και πήγαινε στον μπουφέ. Πάρε το πιστόλι και το βιβλίο από εδώ. Κάνε αριστερό κλικ πάνω στη γραφομηχανή για να πάρεις ένα note. Ανοιξε όπως και πριν το inventory σου και κάνε κλικ στο icon Scroll. Κάνε δεξί κλικ στο note και μετά κάνε κλικ στο icon μεγεθυντικό φακό. Κάνε αριστερό κλικ του mouse πάνω στο σημείωμα, κράτα πατημένο το πλήκτρο και μετακίνησε τον κέρσορα προς τα πάνω για να το διαβάσεις ολόκληρο. Κάνε το ίδιο και με το Scrapbook και διάβασε προσεκτικά όλο το απόκομμα εφημερίδας που βρίσκεις μέσα του. Οταν τελειώσεις το διάβασμα, στρίψε λίγο αριστερά πήγαινε προς την πόρτα, κάνε αριστερό





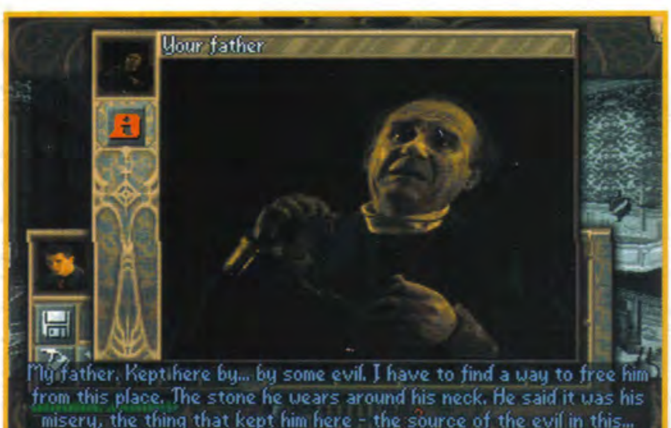
Δείγμα του inventory σου.

κλικ σε αυτήν για να την ανοίξεις και προχωρήστε προς τις σκάλες.

Ανέβα και στον πρώτο διάδρομο πήγαινε δεξιά. Παρατήρησε καλά τον πίνακα με τη σαρκοφάγο. Πρόσεξε τα αναμμένα κεριά δίπλα της. Σιγουρέψου ότι παίζεις το παιχνίδι στο Easy Mode (πλήκτρο F3) και κάνε κλικ και στα δύο κηροπήγια.

Τραβήξου αμέσως πίσω γιατί θα ενεργοποιηθεί μία παγίδα και θα ρίξει μία βολή. Μετά πήγαινε στο άνοιγμα και κάνε αριστερό κλικ στο κλειδί για να το πάρεις. Προχώρησε σιγά-σιγά προς τα πίσω και στην πόρτα που θα δεις αριστερά σου κάνε αριστερό κλικ. Την ξεκλειδώνει αυτόματα και την ανοίγεις. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και μπες μέσα στην πόρτα που μόλις άνοιξες..

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Βλέποντας την πληροφορία που έχεις καταγράψει για τον πατέρα σου.



Από τα τέρατα που σκοτώνονται με καραμπίνα.



SIMULATION

FIFA 97

Ολοκληρώνοντας τη νέα σειρά αθλητικών παιχνιδιών της, η Electronic Arts και συγκεκριμένα το τμήμα της εταιρίας ονόματι EA Sports, γνωστό για τις κατά καιρούς κορυφαίες δημιουργίες του, λανσάρει στην αγορά ένα παιχνίδι ξακουστό και αναμενόμενο από όλους τους φίλους των ποδοσφαιρικών simulations. Το FIFA 97 είναι εδώ, έχει όμως τα φόντα να υπερνικήσει τον προκάτοχό του και να προσφέρει κάτι παραπάνω;

του Ιάσονα Δούζα









Πρώτο κυκλοφόρησε το FIFA 95, που τοποθετήθηκε ανάμεσα στα καλύτερα ποδοσφαιράκια της εποχής του, αφού σε αυτό γινόταν για πρώτη φορά χρήση μίας νέας τεχνολογίας που επέτρεπε τη ζωντανή εκφώνηση του αγώνα. Υστερα από έναν χρόνο, δηλαδή περίπου στα τέλη του 1995, κάνει την εμφάνισή του το FIFA 96 που θέτει νέα standards και αποκτά αμέσως τον τίτλο του καλύτερου ποδοσφαιρικού simulation που έκανε ποτέ την εμφάνισή του στα PCs αλλά και σε όλες τις κονσόλες. Ο πιο κοντινός ανταγωνιστής του, το Actua Soccer, δεν το πλησιάζει σε ρεαλισμό καθώς και όλα τα υπόλοιπα ανταγωνιστικά προϊόντα της εποχής. Το FIFA 97 φιλοδοξεί να προσφέρει ό,τι έλειπε από τους προκατόχους του και να προσθέσει έναν ακόμα βαθμό στη ρεαλιστική απόδοση του παιχνιδιού ώστε να κατακτήσει για άλλη μια φορά επάξια τον τίτλο του καλύτερου ποδοσφαιρικού simulation. Το αν και κατά πόσο καταφέρνει να κάνει πράξη κάτι τέτοιο θα το διαπιστώσουμε στη συνέχεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του FIFA 97 είναι με μία λέξη εκπληκτικά! Πρόκειται για τα καλύτερα και πιο λεπτομερή γραφικά που θα βρείτε σε παιχνίδι του είδους. Οπως το NHL 97, έτσι και το FIFA 97 διαθέτει 3D-rendered πολυγωνικούς παίκτες που ξεπερνούν κατά πολύ την ποιότητα των αντίστοιχων sprites του FIFA 96! Τώρα, τα μέλη του σώματος κάθε παίκτη, υπό οποιαδήποτε οπτική γωνία και αν τον παρακολουθήσετε, κινούνται ανεξάρτητα, ενώ το παιχνίδι διαθέτει και ικανότητες δημιουργίας αυθεντικών σκηνών που θυμίζουν πολύ τις αντίστοιχες ενός κανονικού α-



γώνα ποδοσφαίρου. Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται βέβαια είναι ακόμα σε πρώιμη μορφή και μερικές φορές οι παίκτες από κοντά φαίνονται αποσυντονισμένοι, ενώ όταν είναι ακίνητοι παρατηρείται ένας περίεργος κυματισμός του σώματός τους. Παρ' όλα αυτά σημειώνεται πρόοδος καθώς οι παίκτες αποκτούν για πρώτη φορά πραγματικό όγκο τον οποίο βλέπεις και αισθάνεσαι.

Η κίνηση και το animation των παικτών είναι το λιγότερο άριστα. Αλλωστε δεν θα μπορούσε να συμβεί το αντίθετο καθώς χρησιμοποιήθηκε η τεχνική Motion Capture για την "απαγωγή" των κινήσεων του γνωστού ποδοσφαιριστή David Ginola, ο οποίος συνεργάστηκε με την Electronic Arts, με αποτέλεσμα αυτό το άψογο τεχνικά δημιούργημα, το οποίο επιτεύχθηκε σε συνδυασμό με την τεχνολογία Motion Blending.

Η προσοχή στη λεπτομέρεια δεν θα μπορούσε να λείπει από ένα παιχνίδι όπως το FIFA 97. Ετσι, μπορεί κάποιος να παρατηρήσει την απογοήτευση των παικτών όταν χάνουν μεγάλες ευκαιρίες, τους τερματοφύλακες να κάνουν νεύματα με τα χέρια τους στους παίκτες που βρίσκονται μακριά τους προτού δώσουν την μπάλα και γενικά έναν ρεαλισμό στην κίνηση κάθε χαρακτήρα (αποτέλεσμα της τεχνολογίας που περιγράψαμε παραπάνω), η οποία αλλάζει ανάλογα με την ταχύτητα και την απόσταση των αντιπάλων του.



Ο ήχος έχει παραμείνει στα γνωστά καλά επίπεδα. Κάποιες βελτιώσεις έχουν υποστεί οι ζητωκραυγές των φιλάθλων και η περιγραφή του αγώνα από το σχολιαστή ο οποίος υποβοηθείται από δύο συναδέλφους του, ενώ μοιάζει να συγχρονίζεται καλύτερα με τις φάσεις από ό,τι στο FIFA 96. Παρ' όλα αυτά παρατηρείται και πάλι το φαινόμενο της περιγραφής μίας φάσης όταν αυτή έχει τελειώσει, λιγότερο συχνά βέβαια, ενώ δεν αποφεύγεται ο υπερτονισμός άσχετων φάσεων. Για παράδειγμα, μπορεί ο εκφωνητής να κάνει σαν τρελός για ένα σουτ που δεν πλησίασε καν στο τέρμα και να αγνοεί εντελώς ένα που χτύπησε στο δοκάρι. Τα πολλά γκολ δεν δείχνουν να τον ενδιαφέρουν, ενώ περιγράφει ατομικές φάσεις χωρίς αξία και συνηθισμένες. Αυτό μας κάνει να πιστεύουμε ότι η επιλογή των φάσεων γίνεται μάλλον τυχαία. Φυσικά σε σχέση με το FIFA 96 βρίσκεται σε ανώτερα επίπεδα, ενώ η προσθήκη επιπλέον φράσεων και σχολιαστών προσφέρει μία μεγαλύτερη ποικιλία (αν και στην εισαγωγή ενός αγώνα θα ακούτε στο 90% των περιπτώσεων τον ίδιο διάλογο από τους σχολιαστές!). Τόσο η εκφώνηση όσο και γενικότερα η ποιότητα του ήχου βρίσκονται στα ίδια επίπεδα με το FIFA 96, έχει όμως προστεθεί κωδικοποιημένος ήχος Dolby Surround Sound που θα απολαύσετε μόνο εάν διαθέτετε τον ανάλογο ενισχυτή. Εχουν προστεθεί επίσης 10 πολύ ποιοτικά μουσικά κομμάτια που παίζουν απευθείας από το CD και έχουν συνολική διάρκεια περίπου 23 λεπτών.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Football simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Μπορούμε να παρακολουθήσουμε το παιχνίδι μέσα από οκτώ συνολικά κάμερες, ενώ η επιλογή των replays που μπορούμε να χειριστούμε από ένα menu διαθέτει όλους τους απαραίτητους χειρισμούς. Οπως συνέβαινε και στο FIFA 96 έχουμε τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουμε μία σειρά από επιλογές όπως τον καιρό, τον τύπο του παιχνιδιού (arcade, action, simulation και indoor), τη γλώσσα απεικόνισης των menus, μεταφορές παικτών μεταξύ των ομάδων και



όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά που πρέπει να κάνουν την εμφάνισή τους σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Επίσης περιλαμβάνονται 300 ομάδες (εθνικές και διεθνείς).



GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το FIFA 97 διαθέτει ισχυρή τεχνητή νοημοσύνη όχι όμως σε κάθε επίπεδο. Η ομάδα που ελέγχεται από τον υπολογιστή ασκεί συνήθως μεγάλη πίεση στον αγωνιστικό χώρο, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να λήγει ισόπαλο. Ωστόσο, ο υπολογιστής παρατηρείται να εφαρμόζει αρκετές φορές υπέρβαση καθήκοντος για να εξασφαλίσει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Στην πράξη αυτό μεταφράζεται σε άνοιγμα δρόμου σε κάποιον παίκτη ώστε να πετύχει το γκολ. Συγκεκριμένα, επειδή έχουμε τη δυνατότητα να χειριζόμαστε έναν παίκτη τη φορά και οι υπόλοιποι της ομάδας ελέγχονται από τον υπολογιστή, συμβαίνει σε κρίσιμες φάσεις οι αμυντικοί μας να συμπεριφέρονται εντελώς παράλογα, λες και θέλουν να δεχθούν οπωσδήποτε γκολ. Ετσι, μερικές φορές έχεις την αίσθηση ότι παίζεις σε ένα σικέ παιχνίδι, του οποίου το τελικό αποτέλεσμα είναι προκαθορισμένο (όχι όμως από τους διαιτητές!) και ό,τι και να κάνεις δεν υπάρχει πιθανότητα να αλλάξεις την απόφαση του υπολογιστή. Αν και αυτού του τύπου η υπέρβαση εξουσίας δεν επιφέρει πάντα το τελικό αποτέλεσμα, είναι σίγουρο ότι η Electronic Arts θα μπορούσε να την αποφύγει προς όφελος του gameplay. Ευτυχώς, το φαινόμενο αυτό δεν παρατηρείται τόσο συχνά όπως, για παράδειγμα, στο παιχνίδι NHL 97 της ίδιας εταιρίας και έτσι ενδέχεται να μην ενοχλήσει τόσο.

Υστερα από κάθε γκολ υπάρχει αυτόματη επανάληψη της όλης φάσης, με κάμερα που επιλέγει αυτόματα ο υπολογιστής (και δεν είναι πάντα η καλύτερη). Αυτόματες επίσης επαναλήψεις των τριών καλύτερων φάσεων υπάρχουν στο τέλος κάθε ημιχρόνου, αν και δεν θα ικανοποιήσουν καθώς η επιλογή τους είναι μάλλον τυχαία! Παρουσιάζονται δηλαδή φάσεις που δεν έχουν το παραμικρό ενδιαφέρον και υπολείπονται άλλων εκπληκτικών στη σύλληψη και την εκτέλεσή τους. Παρατηρήσαμε επίσης ότι ο υπολογιστής δείχνει μία ιδιαίτερη συμπάθεια στα πλάγια που κερδίζει μία ομάδα από την πίεση που ασκούν οι αμυντικοί στην αντίπαλη, με αποτέλεσμα να αγνοεί ακόμα και τα πιο όμορφα γκολ προς όφελος αυτών των φάσεων! Ενα άλλο πρόβλημα είναι ότι πολλές φορές όταν η μπάλα περνά λίγο πάνω από τα δοκάρια φαίνεται σαν να έχει μπει γκολ αφού, σαν να υπάρχει ένα αόρατο τείχος, η κίνησή της σταματά εκεί που τελειώνουν τα δίκτυα! Το χειρότερο όμως σε ό,τι αφορά το gameplay είναι η αδυναμία του τερματοφύλακα να ανταποκριθεί σωστά στις περισσότερες περιπτώσεις. Συγκεκριμένα, υπάρχουν φορές που σε κάνουν να αναρωτιέσαι αν έχει κάποια σημασία η ύπαρξη του τερματοφύλακα. Τα περισσότερα γκολ που δέχεται είναι πραγματικές "φάβες", ενώ πιάνει τα άπιαστα! Ο τερματοφύλακας μπορεί κάλλιστα να δεχθεί γκολ από το κέντρο ακόμη και αν έχει πάρει τη σωστή θέση, καθώς η μπάλα περνά μέσα από τα χέρια του αλλά και μέσα από τον ίδιο αν χρειαστεί! Το αποτέλεσμα είναι σε παιχνίδι που διαρκεί συνολικά οκτώ λεπτά να μπαίνουν πέντε και παραπάνω γκολ από τους γνώστες του παιχνιδιού. Αν ρυθμίσετε τη διάρκεια του αγώνα στα 90 λεπτά, τότε ο τερματοφύλακας βελτιώνεται αρκετά, αν και δεν γλιτώνει τα 10 με 15 γκολ! Κάτι παρόμοιο συνέβαινε και στο FIFA 96, εκείνο όμως φαινόταν πιο πιστευτό, ίσως γιατί τώρα με τη βελτίωση της κίνησης και των γραφικών του τερματοφύλακα, η εντύπωση που δίνει από τις αντιδράσεις του σε τέτοιες φάσεις είναι φαιδρή. Επίσης οι αντιδράσεις του όταν η μπάλα βρεθεί κοντά του από μία μακρινή μπαλιά της αντίπαλης ομάδας δεν είναι και οι καλύτερες, καθώς τις περισσότερες φορές αντί να διώξει ή να μπλοκάρει την μπάλα, κάθεται και περιμένει τους αντίπαλους επιθετικούς, ενώ και το αντίθετο να αποφασίσει κάθε



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Απλώς το καλύτερο football simulation που, όμως, δεν πιάνει το άριστα εξαιτίας κάποιων λεπτομερειών που η Electronic Arts δεν φρόντισε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	92

94%







άλλο παρά γρήγορος είναι στις κινήσεις του! Ενα ακόμα ενοχλητικό χαρακτηριστικό, όπως και στην περίπτωση του FIFA 96, είναι ότι η μπάλα δεν κάνει γκελ ακόμα και ύστερα από μία μακρινή μπαλιά. Αντίθετα πέφτει κάτω σχεδόν σαν τούβλο, όπως στην περίπτωση που θα παίζαμε σε ένα βρεγμένο, λασπωμένο γήπεδο!

Μία καινοτομία του παιχνιδιού είναι ο τρόπος με τον οποίο ο παίκτης καλείται να εκτελέσει τα πλάγια, τα corners και τα ελεύθερα. Αντί για τα συνηθισμένα βελάκια ή άλλους τρόπους που κατά καιρούς είχαν κάνει την εμφάνισή τους, χωρίς κανένας να αποδειχθεί ιδιαίτερα ικανοποιητικός, στο FIFA 97 έχουμε τη δυνατότητα να περιστρέψουμε τον παίκτη στην επιθυμητή θέση εκτέλεσης και να πράξουμε ανάλογα όπως αν θέλαμε να κάνουμε σουτ ή πάσα. Στην πράξη, ο τρόπος αυτός απαιτεί κάποια συνήθεια χρήσης αφού, τις περισσότερες φορές, δεν υπάρχει ένα σημείο αναφοράς για να στείλουμε την μπάλα και πρέπει να βασιζόμαστε αποκλειστικά στις δικές μας ικανότητες.

Παρά τα προβλήματα που προαναφέραμε, το FIFA 97 παίζει ικανοποιητικά, με τις ενέργειες των αμυνόμενων να είναι όμορφα συγχρονισμένες με αυτές των επιτιθέμενων. Υπάρχουν επίσης πολλαπλές και περίπλοκες κινήσεις για τους κατόχους joystick ή joypad με τέσσερα πλήκτρα. Δυστυχώς, στην περίπτωση που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε και τα τέσσερα πλήκτρα δεν είναι δυνατόν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Οσοι είναι παρατηρητικοί θα διαπιστώσουν ότι η ταχύτητα του παιχνιδιού έχει μειωθεί σε σχέση με το FIFA 96, ώστε να προσομοιωθεί μία πιο κοντά στην πραγματικότητα αίσθηση παιχνιδιού. Επίσης, όσοι λατρεύουν να παίρνουν τη θέση του προπονητή θα ευχαριστηθούν από την πληθώρα επιλογών για τη στρατηγική και την ανάπτυξη της ομάδας που διατηρήθηκαν αλλά και βελτιώθηκαν σε σχέση με το FIFA 96. Φυσικά, τα αμυντικά, επιθετικά σχήματα και οτιδήποτε άλλο είναι δυνατό να ρυθμιστούν κατά τη διάρκεια του αγώνα. Το βασικό interface του παιχνιδιού παραμένει ίδιο με του FIFA 96 και έχει δεχθεί ελάχιστες μεταμορφώσεις. Ενα μάλλον ενοχλητικό στοιχείο που παρατηρήθηκε, πάντως, είναι πως μετά το τέλος ενός φιλικού αγώνα δεν διατηρούνται επιλεγμένες οι ομάδες με τις οποίες αγωνιστήκαμε αλλά επανέρχονται οι προρρυθμισμένες, κάτι που δεν συνέβαινε στο FIFA 96.

Ενα άλλο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι τα στάδια "γεμίζουν" ανάλογα με τη σημασία του αγώνα καθώς και τις ομάδες που παίζουν. Σε αγώνες με μεγάλα ονόματα του χώρου θα δείτε το στάδιο φίσκα, ενώ σε αγώνες μεταξύ άγνωστων μικρών ομάδων θα είναι σχεδόν άδειο! Οι πανηγυρισμοί των παικτών, τέλος, όπως προαναφέραμε έχουν βελτιωθεί σημαντικά σε σχέση με το FIFA 96 και δείχνουν πλέον πολύ πιο αληθινοί. Ο χειρισμός επίσης διαφέρει πολύ από το FIFA 96, αφού, σε joysticks με δύο πλήκτρα το πρώτο χρησιμοποιείται για συρτή πάσα, το δεύτερο για ψηλοκρεμαστή, ενώ ο συνδυασμός των δύο πλήκτρων είναι το σουτ. Το αποτέλεσμα είναι να μπορούμε να βγάλουμε πολύ εύκολα σέντρες και να παίζουμε πιο ρεαλιστικά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	Pentium 75MHz.
	8MB (16MB - Windows 95).
	2x CD-ROM, SoundBlaster.
	SVGA.
	Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συνολικά το FIFA 97, παρά την πληθώρα των εγγενών μειονεκτημάτων του, είναι το καλύτερο football simulation για κάθε μηχάνημα, αφού δεν έχει ουσιαστικά ανταγωνιστή και σίγουρα, εάν είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο, θα μπορούσε να γίνει το παιχνίδι-αναφορά για μία ολόκληρη δεκαετία. Παρ' όλα αυτά παραμένει ένα "must" για τους απανταχού ποδοσφαιρόφιλους, ακόμα και για αυτούς που έχουν το FIFA 96, αφού, σημειωτέον, τα προβλήματα που απαριθμήσαμε στο FIFA 97 δεν είναι τίποτα σε σχέση με αυτά που θα μπορούσαμε να αναφέρουμε για τον προκάτοχό του, ο οποίος βρισκόταν σε κατώτερο επίπεδο σε όλους τους τομείς. ■



TOONSTRUCK

Η έκπληξη έρχεται από εκεί που δεν την περιμένεις. Στη συγκεκριμένη περίπτωση το Toonstruck είναι μία έκπληξη σε όλους τους τομείς. Πρόκειται για ένα cartoon adventure, ίσως το καλύτερο που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα στο είδος του. Το χιούμορ του διαπερνά τα πάντα: πλοκή - δράση - γραφικά - animation - διαλόγους. Είναι σίγουρο ότι θα σας χαρίσει πάρα πολλές στιγμές αυθόρμητου και τρανταχτού γέλιου. Θα είναι από τα κορυφαία της χρονιάς. Μην το χάσετε με τίποτα, αγοράστε το πριν από οποιοδήποτε άλλο.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Την εταιρία Burst η οποία δημιούργησε το Toonstruck (η Virgin το κυκλοφόρησε) προσωπικά την ακούω για πρώτη φορά. Η πρώτη παραγωγή της δείχνει ότι αποτελείται από ανθρώπους με εξαιρετικό ταλέντο και άποψη για τις εξελίξεις στο χώρο. Ενώ οι εταιρίες παραγωγής έχουν επιδοθεί σε έναν, αδιέξοδο κατά τη γνώμη μου, αγώνα για το ποια θα παρουσιάσει το πιο εξελιγμένο τεχνολογικά computer game, τα στελέχη της Burst παρουσιάζουν ένα adventure που χωρίς να στηρίζεται στη λεγόμενη "τεχνολογία αιχμής", αυτήν δηλαδή των βιντεοσκοπημένων ηθοποιών και της δράσης, κατορθώνει να συμπυκνώσει τα καλύτερα στοιχεία των παιχνιδιών του είδους. Αριστα φτιαγμένα με το χέρι γραφικά, εξαιρετικά πλούσια δράση και κυρίως άφθονο και πρωτότυπο χιούμορ, που έρχεται να δείξει (όπως και το Larry 7) με τον καλύτερο τρόπο ότι τα adventure games είναι πρώτα από όλα ψυχαγωγία. Το Toonstruck θα γράψει σίγουρα ιστορία γιατί περιέχει μία δύναμη και μία αυθεντικότητα που βρίσκουμε μόνο στις πρώτες παραγωγές του είδους (από εταιρίες όπως η Level 9 και η Infocom την εποχή των text adventures ή αργότερα η Sierra, την πρώτη περίοδο της ύπαρξής της), πριν από δέκα χρόνια δηλαδή, όταν adventure game σήμαινε κυρίως πολύ καλά επεξεργασμένο σενάριο, πλούσιες και νέες ιδέες και πρωτότυπος τρόπος υλοποίησής τους.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Είστε ο Drew Blanc, ένας σπουδαίος δημιουργός κινούμενων σχεδίων, και δουλεύετε 10 χρόνια τώρα στο show Fluffy Fluffy Bun Bun. Αυτά τα δέκα χρόνια συνεχούς δουλειάς, χωρίς θεαματικές αλλαγές στο περιεχόμενο αλλά και τις φόρμες της δουλειάς σας, έχουν κυριολεκτικά "στερέψει" τη δημιουργική φαντασία σας, κύριο χαρακτηριστικό σας κατά την έναρξη της καριέρας σας στο χώρο αυτόν.

Μια μέρα το αφεντικό σας, ο Sam Schmaltz, σας καλεί και σας λέει ότι μέχρι την επομένη πρέπει να δημιουργήσετε ένα καινούριο show, το οποίο να περιέχει πολύ περισσότερα λαγουδάκια από όσα το Fluffy Fluffy Bun Bun. Χωρίς ιδέες βλέπετε τις ώρες να περνούν ανίκανος να αντιδράσετε. Εξαντλημένος όπως είστε αποκοιμιέστε πάνω στο σχεδιαστήριό σας. Οταν ξυπνάτε, έξω έχει ξεσπάσει μια ισχυρή θύελλα, ενώ στην τηλεόραση προβάλλεται ένα επεισόδιο από το Fluffy Fluffy



Bun Bun Show. Τέσσειρις η ώρα το πρωί και προβάλλεται το show σας; Αν είναι ποτέ δυνατόν. Καθώς πιάνετε το τηλεκοντρόλ για να δείτε τι ακριβώς γίνεται στην τηλεόραση, μία "δύνη" σας παρασέρνει και σας μεταφέρει σε έναν άλλο κόσμο όπου κυριαρχούν οι ήρωές σας, στον κόσμο της Cutopia και της Malevolands. Στην πρώτη κυριαρχεί ο βασιλιάς Hugh, ενώ στη δεύτερη ο σατανικός Count Nefarious. Ο τελευταίος απειλεί να καταστρέψει όλη την περιοχή της Cutopia με μία διαβολική μηχανή που έχει δημιουργήσει, η οποία όχι μόνο καταστρέφει τη Γη και το περιβάλλον, αλλά μετατρέπει και τους κατοίκους της περιοχής σε διαβολικά όντα που επιθυμούν την καταστροφή και το κακό. Για να μπορέσετε να γυρίσετε πίσω στην εποχή σας και τη δουλειά σας, πρέπει να βοηθήσετε τον βασιλιά Hugh και τους κατοίκους της περιοχής να σταματήσουν τον τρομερό και ανίκητο Count. Φυσικά, συναντάτε τον αγαπημένο σας ήρωα, το καλύτερο δημιούργημά σας, τον ένα και μοναδικό Flux Wildly, ο οποίος θα είναι ο αχώριστος σύντροφός σας σε αυτήν τη μεγάλη περιπέτεια.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πλούσιο σε ιδέες, γεμάτο από πρωτότυπες καταστάσεις και ανεπανάληπτους διαλόγους. Εχει μία φρεσκάδα που σπάνια συναντά κανείς σε σημερινά adventures, ενώ διαθέτει τόση ζωντάνια που είναι αδύνατο να μη σε αγγίξει.

Το Toonstruck (καρτουν-ο-κτυπημένος) είναι ένα adventure κινούμενων σχεδίων με προορισμό του να μας κάνει να γελάσουμε και να περάσουμε ευχάριστα όσο ασχολούμαστε μαζί του. Και τα καταφέρνει όσο κανένα άλλο



Ο Flux Wildly.



Ο Count Nefarious.

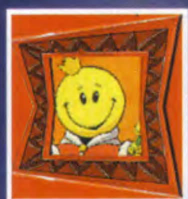
ΕΤΑΙΡΙΑ
Burst/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D cartoon graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Ο Drew Blank.



Η αγελάδα.



Ο Βασιλιάς Hugh.



Ο κλόουν.

στον τομέα αυτό. Θα σας κάνει να ξεκαρδιστείτε από τα γέλια, όσο "σφιγμένοι" και αν είστε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

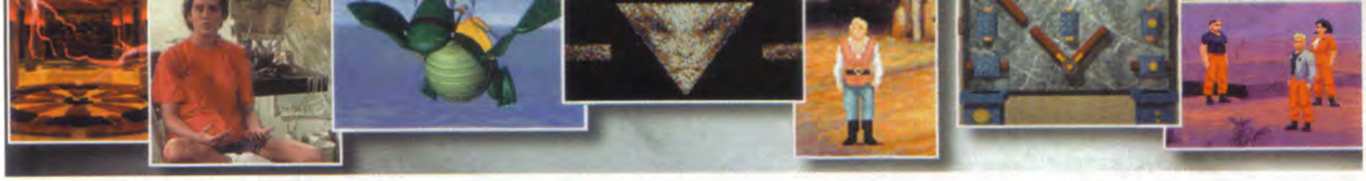
Τα γραφικά του, που είναι φυσικά ζωγραφιστά (hand-made), "τρέχουν" σε τρεις αναλύσεις 320 x200, 640x400 και 640x 480. Τις αναλύσεις αυτές τις αλλάζεις με έναν text editor, "πειράζοντας" το αρχείο "toonstrk.cfg". Στις δύο τελευταίες αναλύσεις πρόκειται για ένα "χάρμα οφθαλμών" που δεν συγκρίνεται με κανένα άλλο στον τομέα αυτό. Τα σχέδια των διάφορων τοποθεσιών, τα χρώματα, οι διάφοροι χαρακτήρες, το animation, όλα είναι σίγουρο ότι θα σας ενθουσιάσουν, μια και πρόκειται για μία παραγωγή ασυνήθιστα υψηλών προδιαγραφών.

Ο ήχος του είναι επίσης εξαιρετικός. Τα background μουσικά μοτίβα αλλάζουν σχεδόν σε κάθε νέο δωμάτιο/χώρο που κινείσαι, ενώ και οι ομιλίες (speech) ξεχωρίζουν, μια και έχουν χαρίσει τις φωνές τους κορυφαίοι δημιουργοί όπως οι: Christopher Lloyd (Back to the Future, Adams Family) που υποδύεται τον Drew Blanc, Dan Castenaletta (The Simpsons) που υποδύεται τον Flux Wildly, Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) που υποδύεται τον Count Nefarious, David Ogden Stiers (MASH, Beauty and Beast) που υποδύεται τον King Hugh και άλλοι.

Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός, διαθέτει μερικά αξιόλογα στοιχεία και δεν θα παρουσιάσει κανένα πρόβλημα. Το user interface του παιχνιδιού στηρίζεται στην αρχή του Point and Click. Ο κέρσορας του mouse μπορεί να πάρει τις εξής μορφές:



Σχέδιο για τον Count Nefarious.





Στο Arcade κερδίζοντας την Chain.

1. Μεγεθυντικός φακός (LOOK): Κάνετε κλικ με το αριστερό ή το δεξί πλήκτρο για να πάρετε μία περιγραφή του αντικειμένου που σας ενδιαφέρει. Το πράγματι εντυπωσιακό στην περίπτωση αυτή είναι ότι το όταν κινείτε τον μεγεθυντικό αυτό φακό πάνω από διάφορα αντικείμενα, αυτά φαίνονται εκείνη τη στιγμή μέσα από το φακό μεγεθυσμένα. Πρέπει να το δείτε για να διαπιστώσετε πόσο εντυπωσιακό είναι.



Δείγμα του inventory σας.

2. Χέρι που ανοιγοκλείνει (USE): Κάνοντας κλικ με το αριστερό πλήκτρο θα χρησιμοποιήσετε το αντικείμενο αυτό, κάνοντας δεξί κλικ θα πάρετε μία περιγραφή του.

3. Μασέλα που ανοιγοκλείνει (TALK): Κάνοντας αριστερό κλικ θα ξεκινήσετε μία συζήτηση με το χαρακτήρα αυτό, κάνοντας δεξί κλικ θα πάρετε μία περιγραφή του. Οταν ξεκινήσετε έναν διάλογο, τότε οι δυνατές επιλογές-φράσεις εμφανίζονται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης μέσω εικονιδίων που αναπαριστούν την επιθυμητή φράση. Εδώ είναι εντυπωσιακό το γεγονός ότι το εικονίδιο - πάγος που αναπαριστά "το σπάσιμο του μεταξύ σας πάγου" θα λιώνει σιγά-σιγά καθώς θα προχωρά η συζήτησή σας! Για να τελειώσετε μία συζήτηση κάνετε κλικ στο εικονίδιο χέρι. Τέλος, πατώντας τα πλήκτρα Escape ή Spacebar κατά τη διάρκεια μιας συζήτησης "τελειώνετε αυτόματα τη φράση και περνάτε στην επόμενη".



Στο Burn με την αγελάδα.

4. Παλάμη που παίρνει (PICK UP/GET): Κάνοντας αριστερό κλικ παίρνετε το εν λόγω αντικείμενο, κάνοντας δεξί κλικ θα πάρετε μία περιγραφή του. Σημειωτέον ότι όταν ο κέρσορας "περάσει" πάνω από ένα αντικείμενο ή πρόσωπο που καταλαβαίνει, τότε στην οθόνη θα εμφανιστεί το όνομά του. Για να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο, δεν έχετε παρά να "πάρετε" ένα αντικείμενο (οπότε και ο κέρσορας παίρνει τη μορφή του) και να το κάνετε κλικ πάνω σε ένα άλλο, είτε αυτό είναι μέσα στο inventory σας είτε στον εξωτερικό χώ-



ρο. Οταν έχετε πάρει ένα αντικείμενο, μπορείτε να το βάλετε στο inventory σας (που εμφανίζεται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης με τη μορφή μίας "άπατης" μπλε τσάντας) είτε κάνοντας κλικ το εν λόγω αντικείμενο στο σακίδιο του inventory σας είτε κάνοντας δεξί κλικ ενώ κρατάτε το αντικείμενο, οπότε και αυτό μεταφέρεται αυτόματα στο inventory σας. Τέλος, σημειώστε ότι η κίνησή σας μέσα σε μία οθόνη γίνεται όταν ο κέρσορας

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα κορυφαίο από κάθε πλευρά adventure. Τα καλύτερα cartoon γραφικά που έχετε δει ως τώρα, εξαιρετικό animation και πλούσια δράση. Το στοιχείο όμως που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το εκπληκτικό χιούμορ που διαθέτει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	94
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΧΙΟΥΜΟΡ	99

95%

μετατρέπεται σε βέλος, ενώ όταν έχει τη μορφή χεριού που δείχνει προς κάποια έξοδο, τότε έχετε δύο δυνατότητες: Με αριστερό κλικ προχωράτε βήμα-βήμα προς τη συγκεκριμένη έξοδο, ενώ με δεξί κλικ μεταφέρεστε αμέσως στην καινούρια οθόνη!

Πατώντας το πλήκτρο F1 εμφανίζεται η οθόνη, μέσω της οποίας ρυθμίζετε τα του ήχου, την εμφάνιση κειμένου κ.λπ. Οι ρυθμίσεις αυτές γίνονται και με πλήκτρα που είναι πιο λειτουργικά. Ετσι, το T εμφανίζει/αποκρύπτει την σε κείμενο (Text) εμφάνιση των ομιλιών. Το M ανοίγει/κλείνει τη μουσική. Το S ανοίγει/κλείνει τα ηχητικά εφέ. Το D ανοίγει/κλείνει τις ομιλίες (speech).

Τέλος, με το πλήκτρο F5 εμφανίζεται η οθόνη που κάνετε SAVE (μπορείτε να σώσετε μέχρι 99.999.999 θέσεις !!!), ενώ με το πλήκτρο F6 η οθόνη που κάνετε LOAD.



Στο σταυροδρόμι με τον κακό λύκο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Toonstruck δεν έχει προηγούμενο. Το παιχνίδι στηρίζεται κυρίως σε έξυπνες και ευρηματικές ιδέες τις οποίες οι δημιουργοί του έχουν κατορθώσει να "περάσουν" παντού, στα γραφικά, τους γρίφους, το σχεδιασμό της δράσης, τους διαλόγους, τους ήχους. Η δράση του όπως ήδη αναφέραμε είναι σχεδιασμένη με έξυπνο τρόπο. Δεν θυμάμαι πόσο καιρό είχα να δω ένα adventure που να έχει τόσο πολλές πρωτότυπες ιδέες και κυρίως να τις αξιοποιεί κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο CDs. Στο πρώτο η δράση εξελίσσεται στις περιοχές της Cutopia και της Malevolands. Εδώ πρέπει να μαζέψετε όλα τα αντικείμενα που χρειάζεται ο αρχιμηχανικός του βασιλιά Hugh για να φτιάξει το Cutifier, ένα μηχάνημα που θα μπορέσει να αποκαταστήσει τις ζημιές που δημιουργεί ο διαβολικός



Με αυτό το πρωτότυπο μέσο θα ταξιδέψετε στη Zanydu.





Μιλώντας με το carecrow λίγο προτού γίνει scarecrow.

Count Nefarious και ταυτόχρονα να φέρει την ευτυχία στους κατοίκους της περιοχής.

Για αντάλλαγμα ο βασιλιάς θα σας βοηθήσει να γυρίσετε στην εποχή σας και τη δουλειά σας. Το να μαζέψετε αυτά τα 11 αντικείμενα (το ένα το έχουν ήδη βρει) δεν είναι καθόλου εύκολο. Θα πρέπει να λύσετε μία σειρά γρίφων που διακρίνονται για τον έξυπνο σχεδιασμό και την πρωτοτυπία τους. Ταυτόχρονα, έχετε να αντιπαλέψετε και τους φοβερούς φρουρούς-ρομπότ του Nefarious που προσπαθούν να σας συλλάβουν ώστε να μην αποτελέσετε εμπόδιο στα σχέδια του αφέντη τους. Το να πιστέψετε φυσικά το βασιλιά είναι πολύ μεγάλο λάθος γιατί -όπως αποδεικνύεται στο τέλος του πρώτου CD- σας κορόιδευε και ο πραγματικός του σκοπός ήταν άλλος. (Υπάρχει ένα σημαντικό μυστικό για το ποιος είναι στην πραγματικότητα ο βασιλιάς, αλλά το αφήνω να το βρείτε παίζοντας το παιχνίδι.) Το τέλος του πρώτου μέρους της περιπέτειας σας βρίσκει φυλακισμένους στα υπόγεια κελιά του τρομερού Nefarious. Στο δεύτερο CD πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να σταματήσετε τον Count Nefarious από το να καταστρέψει όλη την περιοχή αλλά και τον ήρωά σας Fluffy Fluffy Bun Bun και τον πιστό φίλο και σύντροφό σας Flux Wildly. Ταυτόχρονα πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να ξεφύγετε από αυτόν τον κόσμο που άθελά σας έχετε μπλεχτεί και να γυρίσετε στην πραγματική σας εποχή. Το τέλος είναι όμορφο και δείχνει γιατί ένα όνειρο είναι πολλές φορές πολύ πιο δημιουργικό από την πεζή καθημερινότητα που ζούμε.



Τα αντικείμενα που πρέπει να βάλετε για να φτιάξετε το Cutifier.

Οι γρίφοι διακρίνονται για την πρωτοτυπία τους και απαιτούν σκέψη. Θα σταθώ μόνο σε δύο από αυτούς γιατί θεωρώ ότι μπορεί να σας ταλαιπωρήσουν σημαντικά. Ο πρώτος αφορά στο τηλεφώνημα που κάνεις από την Pub για να σου στείλουν τα Jumping beans. Από την αφισέτα έξω από το γυμναστήριο ξέρεις ποια χρώματα πρέπει να "πατήσεις". Πάτα γρήγορα λοιπόν τα: Μπλε, Βυσσινί (Κόκκινο και Μπλε), Κόκκινο, Πορτοκαλί (Κόκκινο και Κίτρινο), Κίτρινο, Πράσινο (Μπλε και Κίτρινο), Πορτοκαλί (Κόκκινο και Κίτρινο). Τώρα σου κάνουν ένα τηλεφωνικό κουίζ. Οι σωστές απαντήσεις είναι: Jim's fur: Μπλε, Fish tails on outlet: Κίτρινο, Warps fur besides white: Πορτοκαλί, Guards shoulders fish colours: το Left είναι Yellow, το Right είναι Red, Woofs Collar: Πράσινο, Sign for Jim's in Zanydu: Μπλε, Sign for Wacme: Κόκκινο, Plant Pots: Βυσσινί, Woofs fur: Βυσσινί, Mountains: Πορτοκαλί, Gym Floor: Κόκκινο. Πρέπει να απαντήσετε στις 6 από τις 9 ερωτήσεις για να πάρετε το δώρο σας.

Σε ολόκληρο το παιχνίδι μόνο ένας γρίφος μού έκανε αρνητική εντύπωση και αν έλειπε αυτός θα έβαζα στο παιχνίδι ακόμη μεγαλύτερη βαθμολογία. Πρόκειται για το σημείο όπου πρέπει να αποδράσεις από το καζάνι που σας έχουν ρίξει μαζί με τον Flux οι λύκοι και προσπαθούν να σας μαγειρέψουν. Το τι πρέπει να κάνετε είναι προφανές, μια και δεν έχετε άλλες εναλλακτικές λύσεις. Πρέπει, κινώντας το καζάνι δεξιά-αριστερά, να δημιουργήσει μία τέτοια ταλάντωση που θα το ανατρέψει και εσείς θα ελευθερωθείτε. Άλλο όμως στη θεωρία και άλλο στην πράξη. Το σίγουρο είναι ότι θα σας ταλαιπωρήσει σημαντικά. Εμένα μου πήρε πάνω από μία ώρα προσπαθώντας να βρω το σωστό τέμπο. Τελικά, φώναξα το ανιψιό μου που με την τρίτη-τέταρτη προσπάθεια το πέρασε! Εγώ προσπάθησα πάλι μόνο αφού τελείωσα την περιπέτεια. Πρέπει λοιπόν στην αρχή να κάνετε 4-5 κινή-



σεις πάρα πολύ γρήγορα (μία αριστερά, μία δεξιά κ.λπ.) ώστε να αρχίσει την ταλάντωση το καζάνι και μετά να ελαττώσετε το ρυθμό σας και απλώς να παρακολουθείτε την κίνησή του. Με 3-4 ακόμη κινήσεις το καζάνι θα ανατραπεί. Το πρόβλημα είναι ότι αν κάνετε ένα λάθος (άκαιρο πάτημα του πλήκτρου του mouse), πρέπει να ξαναρχίσετε από την αρχή. Ειλικρινά, δεν κατάλαβα γιατί έκαναν το συγκεκριμένο σημείο τόσο δύσκολο.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

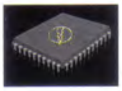
Ξεκινώντας στο χολ πηγαίνετε στην πόρτα (Doorway) κάτω δεξιά. Είναι το Laboratory. Μέσα κάνετε δεξί κλικ στο πουλί (Flustered bird). Κάνετε αριστερό κλικ τον κέρσορα TALK δύο-τρεις φορές πάνω του μέχρι να σας πει ότι είναι ο αρχιμηχανικός και ότι δεν μπορεί να κάνει τίποτα χωρίς τα γυαλιά του. Τώρα γυρίστε πίσω στο χολ (Palace Hallway) και πηγαίνετε στην πόρτα πάνω αριστερά (Doorway). Είναι το Trophy Room. Εδώ κάνετε πρώτα δεξί κλικ στον Footman και μετά αριστερό. Ξεκινάτε τη συζήτηση. Κάνετε κλικ στο icon πάγο. Δημιουργούνται άλλα δύο icons. Κάνετε κλικ στο icon πάγο άλλη μία φορά. Κάνετε κλικ στο icon πουλί. Το ρωτάτε για τον αρχιμηχανικό. Σας λέει ότι έχει τα γυαλιά του στην τσέπη του, όπου και μονίμως τα ξεχνά! Κάνετε κλικ στο icon του βασιλιά. Μετά κάνετε κλικ στο icon χέρι για να τελειώσει η συζήτησή σας. Κάνετε δεξί ή αριστερό κλικ στην πόρτα δεξιά (Palace Hallway). Στο χολ κάνετε δεξί ή αριστερό κλικ στην πόρτα κάτω δεξιά (Laboratory). Κάνε κλικ το icon TALK στον αρχιμηχανικό (Bricabrac). Του λέτε να κοιτάξει στις τσέπες του για τα γυαλιά του. Τα βρίσκει, τα φορά και σας δείχνει τα σχέδια (blueprints - Malevolator) για τη δημιουργία του Cutifier. Σας δίνει επίσης και ένα Bottomless Bag που είναι το inventory σας και εμφανίζεται αμέσως στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης.

Σημειωτέον ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν θα βρείτε πουθενά τα αντικείμενα που χρειάζονται για τη δημιουργία του Cutifier, όπως τουλάχιστον αυτά εμφανίζονται ως σχήματα ή ως ονόματα στα blueprints που σας δίνει ο αρχιμηχανικός. Αντίθετα θα βρείτε μία σειρά άλλων αντικειμένων, τα οποία αντιστοιχούν με αυτά που υπάρχουν στα blueprints και πρέπει εσείς να ανακαλύψετε ποιο αντιστοιχεί πού. Υπάρχει φυσικά ένας υπολογιστής στο πίσω μέρος του Laboratory που όταν πατάτε ένα πλήκτρο σας λέει πόσα σωστά αντικείμενα έχετε βάλει στη μηχανή και πόσα από αυτά στις σωστές τους θέσεις. Επειδή αυτό το ψάξιμο μπορεί να σας ταλαιπωρήσει σημαντικά, σας δίνω την αντιστοιχία. Εχουμε λοιπόν:

Spice=SUGAR, Dagger=CLOAK,
Stripes=STARS, Heart=SOLE,
Whistles=BELLS, Polish=SPIT,
Needles=PIN, Bolts=Nuts,
Ball=CHAIN, Bow=ARROW,
Salt=PEPPER, Rock=ROLL.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/66MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 30 MB.



SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, ποντίκι.



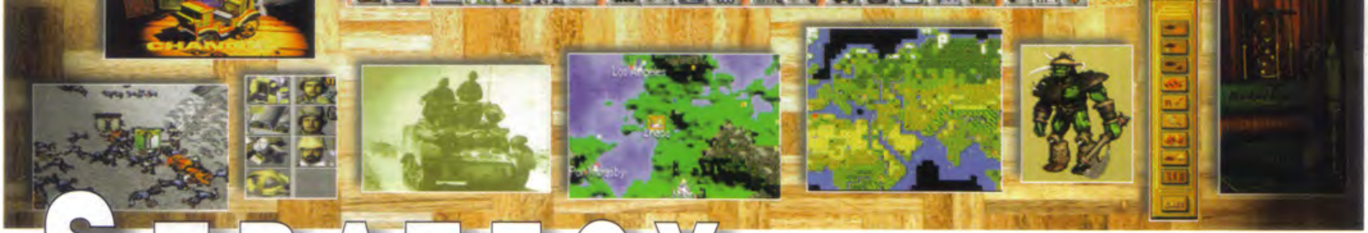
Το πακέτο, που περιλαμβάνει δύο CDs, μας έδωσε η PLOTLINE η οποία και το αντιπροσωπεύει.



Η απόλυτη βολή!



Πρέπει να κάνετε μία ερώτηση που να μην μπορεί να την απαντήσει!



STRATEGY

RED ALERT

Εναν χρόνο και μερικούς μήνες μετά την κυκλοφορία του, το Command and Conquer μπορεί πλέον να θεωρείται ένας σύγχρονος θρύλος των computer games. Ξεπερνώντας σε πωλήσεις το ένα εκατομμύριο αντίτυπα παίχτηκε με πάθος σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Γης. Η συνέχειά του έφτασε. Το Red Alert είναι εδώ!

Του Βαγγέλη Κράτσα Vantor, Commanding Officer

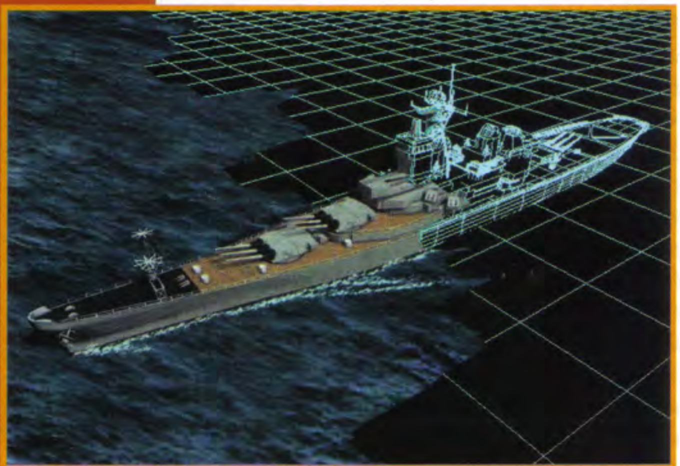
Το Red Alert αποτελεί μία κάπως ιδιάζουσα περίπτωση που δεν θυμόμαστε να έχουμε ξανασυναντήσει στο παρελθόν. Αν και αποτελεί όπως ήδη αναφέραμε, συνέχεια του Command and Conquer, δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως sequel αλλά ως... prequel! Και αυτό διότι το Red Alert δεν συνεχίζει την ιστορία από το σημείο που την είχαμε αφήσει στο πρώτο μέρος, αλλά γυρνά στο παρελθόν, πολύ πριν από τις επικές μάχες των NOD και των GDI για τον έλεγχο του tiberium και ολόκληρου του πλανήτη, και πιο συγκεκριμένα στην περίοδο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Δεν θα σας αποκαλύψουμε πολλά από το σενάριο για να απολαύσετε μόνοι σας την πλοκή και τις εκπλήξεις που σας επιφυλάσσει. Θα αναφέρουμε, ωστόσο, πως το παιχνίδι υιοθετεί μία αρκετά πρωτότυπη στάση αναφορικά τα τεκταινόμενα της εποχής, παρουσιάζοντας τον Στάλιν ως την κύρια φυσιογνωμία που επηρέαζε γεγονότα και καταστάσεις κατά τη διάρκεια του πολέμου.

Αντίπαλοι στο Red Alert είναι οι "κακοί" Σοβιετικοί, οι οποίοι προσπαθούν να κυριέψουν τον κόσμο με καθοδηγητή τον παρανοϊκό ηγέτη τους, και οι "καλοί" Σύμμαχοι, αποστολή και στόχος των οποίων είναι - τι άλλο; - να τους εμποδίσουν. Οπως αντιλαμβάνεστε, πρόκειται για μία κλασική ψυχροπολεμική κεντρική ιδέα που, ομολογουμένως, δεν περιμέναμε εν έτει 1996, καθώς τα παραπετάσματα έχουν περάσει οριστικά στο παρελθόν.

Μάλιστα, η Westwood ενισχύει αυτό το σεναριακό background και με το Web site της, όπου, στη σελίδα του Red Alert, αφιερώνει ειδικό τμήμα στην απαρίθμηση των εγκλημάτων και των φόνων του Στάλιν. Δυστυχώς, τα κόμπλεξ φαίνεται πως δεν έχουν ακόμα εγκαταλείψει τους Αμερικανούς και τα σχετικά stories συνεχίζουν και σήμερα να πουλάνε.







ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Westwood Studios
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
Real-time war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η Westwood έχει αποδείξει την ικανότητα των προγραμματιστών της στα γραφικά από την εποχή του πρώτου Legend of Kyrandia, που είχε εντυπωσιάσει τους πάντες με τις εξαιρετικά ζωντανές, αν και σε χαμηλή ανάλυση, οθόνες του. Το Red Alert επιβεβαιώνει για μία ακόμα φορά την τεχνολογική ακμή της εταιρίας στον συγκεκριμένο τομέα, αφού τα γραφικά τόσο της game screen όσο και των cut scenes εμφανίζονται βελτιωμένα σε σχέση με το πρώτο Command and Conquer - υπάρχουν στιγμές που θα σας αφήσουν με ανοικτό το στόμα.

Βλέποντας τα videos κάποιος έχει την εντύπωση πως παρακολουθεί χολιγουντιανή πολεμική υπερπαραγωγή: πιστή αναπαράσταση της εποχής, άριστα επιλεγμένοι ηθοποιοί (ειδικά ο υποδυόμενος τον Στάλιν, πέραν την καταπληκτικής ομοιότητάς του με τον αμφιλεγόμενο Σοβιετικό αρχηγό, είναι εκπληκτικός) και πολεμική ατμόσφαιρα που σας μεταφέρει στο πεδίο της μάχης.



Σε ό,τι αφορά το κυρίως παιχνίδι, αυτήν τη φορά υπάρχουν δύο διαφορετικές αναλύσεις. Η χαμηλή (320x200), στην οποία θα βλέπετε το παιχνίδι σχεδόν όπως και στο πρώτο μέρος, και η υψηλή (640x480), όπου η λεπτομέρεια αυξάνει (σε βάρος όμως του μεγέθους των γραφικών, κάτι που ίσως να μη σας αρέσει αν δεν έχετε μεγάλο monitor) και η αίσθηση του gameplay διαφοροποιείται αρκετά.

Πρέπει, πάντως, να έχετε υπόψη σας πως, για να παίξετε το παιχνίδι στην ανάλυση αυτή με άνεση, θα χρειαστείτε Windows 95, 16MB μνήμης και οπωσδήποτε ισχυρό Pentium.

Ο ήχος είναι και αυτός φανταστικός με περισσότερα εφέ από το Command and Conquer, γεγονός που προσθέτει πόντους στην αυθεντικότητα και το ρεαλισμό του παιχνιδιού (χαρακτηριστικό είναι το ότι θα ακούτε τους Σοβιετικούς στρατιώτες να μιλάνε με ρωσική προφορά!), ενώ στην όλη απόλαυση συμβάλλει σημαντικά και η μουσική με πληθώρα επικών και δυναμικών κομματιών που συνθέτουν ένα πλήρες και εξαιρετικά επιτυχημένο soundtrack (πάντως, όλα τα μουσικά θέματα δεν θα είναι διαθέσιμα από την αρχή του παιχνιδιού, παρά μόνο ένα μικρό μέρος τους). Η Westwood, μάλιστα, έχει αναπτύξει την τεχνολογία DDA (Direct Digital Audio), η οποία, εάν διαθέτετε μία καλή soundcard, θα σας επιτρέψει να ακούσετε ήχο και μουσική υψηλής ποιότητας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Μια και - καθώς φαντάζομαι - οι περισσότεροι ασφαλώς θα έχετε παίξει το Command and Conquer, δεν θα σας κουράσω με εκτενή αναφορά στο interface του Red Alert που, εξάλλου, δεν παρουσιάζει ουσιαστικές διαφορές σε σχέση με τον προκάτοχό του. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καλύπτεται από την Game Screen, όπου επιλέγετε και κινείτε τα στρατεύματά σας, ενώ στα δεξιά βρίσκεται η icon bar, από την οποία μπορείτε να κατασκευάσετε κτίρια και μονάδες. Επάνω ακριβώς από την icon bar βλέπετε το χρηματικό ποσό που σας απομένει και, τέλος, στο επάνω αριστερά τμήμα της οθόνης το Options Menu.



Προτού ξεκινήσετε κάθε πίστα, παρακολουθείτε ένα video που εξηγεί την αποστολή που πρέπει να φέρετε σε πέρας. Οι αποστολές, φυσικά, ποικίλλουν (π.χ., θα χρειαστεί να απελευθερώσετε αιχμαλώτους, να καταστρέψετε εχθρικούς στόχους, να δημιουργήσετε αντιπερισπασμό, να κάνετε σαμποτάζ κ.λπ.), θα χρειαστεί δε να επιστρατεύσετε όλη την ευφυΐα σας προκειμένου να καταστρώσετε το σωστό κάθε φο-







ρά σχέδιο που θα οδηγήσει το στρατό σας στην επιτυχία.

Διαφορές υπάρχουν και ανάλογα με το αν ελέγχετε τους Σοβιετικούς ή τους Συμμάχους (όπως και στο Command and Conquer, περιλαμβάνονται δύο CDs, ένα για κάθε πλευρά) εντοπίζονται στην εξέλιξη της σεναριακής πλοκής, την πολεμική νοοτροπία, τις μονάδες, καθώς και στα τρωτά ή ισχυρά σημεία κάθε παράταξης.

Ας δούμε, όμως, μερικά από τα σημαντικότερα κτίρια και τις μονάδες που θα συναντήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΣΥΜΜΑΧΟΙ

Construction Yard: Ο "θεμέλιος λίθος" της βάσης σας, προαπαιτούμενο για την κατασκευή άλλων κτιρίων.

Power Plant, Advanced Power Plant: Οι πηγές ισχύος για τη βάση σας.

Ore Refinery: Μετατρέπει τα μεταλλεύματα που φέρνετε σε money credits. Συνδυάζεται με το Ore Silo, στο οποίο αποθηκεύετε τα μεταλλεύματα.

Tent Barracks: Χώρος εκπαίδευσης του πεζικού σας.

War Factory: Εργοστάσιο κατασκευής πολεμικών οχημάτων εδάφους.

Naval Yard: Το μέρος ναυπήγησης και επισκευής των θαλάσσιων οχημάτων σας.

Helipad: Αποστολή του η κατασκευή ελικόπτερων.

Technology Center: Επιτρέπει την κατασκευή προηγμένων τεχνολογικά κτιρίων και του GPS Satellite.



Chronosphere: Μετεξέλιξη του Πειράματος της Φιλαδέλφεια. Σας επιτρέπει την απευθείας κίνηση μονάδων από ένα σημείο σε άλλο, χωρίς να χρειαστεί να διανύσετε την αντίστοιχη απόσταση. Η τεχνολογία, πάντως, δεν είναι ακόμα ολοκληρωμένη και έτσι οι μονάδες που θα μετακινήσετε θα παραμείνουν για μικρό χρονικό διάστημα στο νέο σημείο και κατόπιν θα επιστρέψουν.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Δύσκολα θα βρείτε καλύτερο πολεμικό strategy από αυτό. Εχει τα πάντα, στις κατάλληλες μάλιστα δόσεις...

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	97
ANTOXH	98

96%

Rocket Soldier: Οπλισμένος με ένα Dragon TOW Rocket, ο στρατιώτης αυτός είναι σίγουρα χρήσιμος.

Medic: Οι γιατροί του στρατεύματός σας δίνουν full health σε όσους στρατιώτες σας βρίσκονται δίπλα τους.

Spy: Οι κατάσκοποι μπορούν να διεισδύσουν στις γραμμές του αντιπάλου χωρίς να γίνουν αντιληπτοί και να αποσπάσουν πολύτιμα μυστικά (τι χτίζει ο εχθρός, πόσα χρήματα και μονάδες έχει στην κατοχή του κ.λπ.). Ωστοσο, τα Attack Dogs μπορούν να τους εντοπίσουν.

Engineer: Επισκευάζει κτίρια και καταλαμβάνει εχθρικές κατασκευές.

Thief: Κλέβει χρήματα από εχθρικά Ore Silo και Refineries.

Tanya: Η εξαιρετικά ικανή στο πεδίο της μάχης Tanya μπορεί να προκαλέσει αρκετή ζημιά στον αντίπαλο με τα δύο σαρανταπεντάρια της. Δεν μπορείτε να τη δημιουργήσετε εσείς, θα σας δίνεται από την αρχή σε κάποιες αποστολές ή... θα κάνετε χωρίς αυτήν!

GPS Satellite: Ο δορυφόρος αυτός σας εξασφαλίζει πλήρες σύστημα ραντάρ που καλύπτει ολόκληρο το χάρτη και δεν χρειάζεται παροχή ισχύος.

Ισχυρότατες μονάδες των Συμμάχων αποτελούν, επίσης, τα Longbow Apache,







Cruiser, Destroyer, Gunboat, Light and Medium Tank, AT Mine Layer κ.λπ.

ΣΟΒΙΕΤΙΚΟΙ

Attack Dog: Η μοναδική μονάδα που μπορεί να εντοπίσει τους κατασκόπους. Τα Attack Dogs είναι μάλλον ευάλωτα, διακρίνονται όμως για την ταχύτητά τους και, βέβαια, για τα... κοφτερά δόντια τους!

Paratroopers: Οι Σοβιετικοί αλεξιπτωτιστές μπορούν να προσγειωθούν σε οποιαδήποτε περιοχή του χάρτη, ασχέτως αν έχει εξερευνηθεί ή όχι. Μεταφέρονται σε Badger Bombers μαζί με Parachute Bombs.

Iron Curtain: Το "Σιδηρούν Παραπέτασμα" τοποθετεί τη "θέληση του Στάλιν" σε ένα όχημα ή κτίριο, καθιστώντας το άτρωτο για ένα μικρό χρονικό διάστημα.

Flame Tower: Ενας πύργος που ξερνά πύρινες μπάλες μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα αποτελεσματικός εναντίον του εχθρικού πεζικού.

Sub Pen: Δημιουργεί και επισκευάζει θαλάσσια οχήματα (υποβρύχια και LST).

SAM Site: Εκτοξεύει πυραύλους μεγάλου βεληνεκούς εναντίον των εχθρικών αεροπορικών δυνάμεων.

Mammoth Tank: Με μέγεθος που δεν μπορείς παρά να σεβαστείς, το Mammoth Tank είναι εξοπλισμένο με δύο κανόνια των 120mm.

V2 Rocket Launcher: Λίγες ρουκέτες από το V2 είναι αρκετές για να καταστρέψουν ένα συμμαχικό κτίριο. Βέβαια, καθυστερεί λίγο στο reloading και δεν είναι ιδανικό για γρήγορα κινούμενους στόχους.

Υπάρχουν κάποιες μονάδες που είναι κοινές και για τους δύο στρατούς (π.χ., Construction Yard, Power Plants, Ore Refinery and Silo, Rifle Infantry, Service Depot κ.λπ.). Οι Σοβιετικοί διαθέτουν ακόμα τα γνωστά Mig και Hind, Grenadiers, Barbed-Wire και Concrete Barriers, Kennels και αρκετά ακόμα units.

Το εθιστικό gameplay του Red Alert εγγυάται αμέτρητες ώρες παιχνιδιού, σε συνδυασμό με την ποικιλία των αποστολών και την πλοκή που κρατά το ενδιαφέρον σας διαρκώς αμείωτο. Το manual είναι άψογο, καλογραμμένο και πλήρες, ενώ περιλαμβάνει και ένα αναλυτικό tutorial που σας καθοδηγεί, βήμα προς βήμα, στις πρώτες πίστες του παιχνιδιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486/66 για το DOS ή Pentium/75 για τα Windows 95.



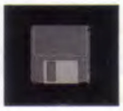
8 MB RAM.



CD-ROM διπλής ταχύτητας, SoundBlaster, 40MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο.



SVGA κάρτα γραφικών.



Το Red Alert διατίθεται σε δύο CDs και αντιπροσωπεύεται από την Plotline (Μπόταση 8, τηλ.: 3825024).

ΤΟ RED ALERT ΣΤΟ GAMENET

Το Red Alert είναι ιδανικό για multiplayer gaming, υποστηρίζοντας μέχρι οκτώ παίκτες ανά session και στο GameNet. Για να παίξετε το Red Alert στο GameNet, επιλέγετε καταρχήν Multiplayer Game από το αρχικό menu και, στη συνέχεια, Network. Αφού επιλέξετε nickname, χώρα και χρώμα, μπορείτε να κάνετε join σε παιχνίδι που ήδη έχει δημιουργήσει κάποιος άλλος χρήστης ή να ξεκινήσετε ένα καινούριο (Create). Αν είστε ο creator, έχετε να καθορίσετε μερικές παραμέτρους ακόμα όπως τα αρχικά credits, το σενάριο που θα παιχτεί και το τεχνολογικό επίπεδο. Οταν όλα είναι έτοιμα και έχουν μπει όσοι παίκτες θέλετε, αρκεί ένα κλικ στο OK και το παιχνίδι ξεκινά για όλους.

Κάποιες μονάδες είναι διαθέσιμες μόνο στο multiplayer game όπως ο Gap Generator για τους Συμμάχους, ο οποίος κρύβει τη βάση από τα μάτια του εχθρού, τα Fake Structures, κτίρια με πολύ λίγα αρχικά hit points, τα οποία παραπλανούν τους Σοβιετικούς (μέχρι τουλάχιστο να ανακαλύψουν την τοποθεσία της πραγματικής βάσης) ή το Mobile Radar Jammer που προκαλεί παράσιτα στα συμμαχικά ραντάρ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Δράση, δυσκολία που κλιμακώνεται με σωστούς ρυθμούς και μερικά από τα πιο καλογυρισμένα πολεμικά videos που έχουμε δει στην οθόνη του υπολογιστή μας απαρτίζουν ένα παιχνίδι που θα σας χαρίσει στιγμές μοναδικές. Ο κόκκινος συναγερμός σήμανε και όλα δείχνουν πως ο απόηχός του δεν θα κοπάσει σύντομα... ■

Τώρα

ΕΝΑ INTERACTIVE ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ σε CD ROM

Επιτέλους! Ένα περιοδικό που θα σε σηκώσει από τον καναπέ. Που θα σε ενεργοποιήσει. Παίξε με τα πλήκτρα του υπολογιστή και φέρε στην οθόνη τα θέματα που σε ενδιαφέρουν. Περιπλανήσου σε μουσικούς δρόμους. Παρακολούθησε τα trailers των σημαντικότερων ταινιών. Γδύσε και ντύσε ένα μοντέλο. Ανακάλυψε τι τρέχει στον χώρο της τεχνολογίας. Διάβασε συνεντεύξεις πρωτοπόρων. Επ...ανάσταση στον περιοδικό τύπο, μ' ένα περιοδικό που μπορείς να δημιουργήσεις εσύ, ο interactive αναγνώστης!









Επ... ανάσταση στα περιοδικά!

Gamer's Pit



NHL 97: Hockey επί πάγου; Γιατί όχι!



DAYTONA: Η μεταφορά του πολύ γνωστού coin-op της Sega.



SONIC: Ο συμπαθής σκαντζόχοιρος τώρα και στα PCs.

PIT'S GUIDE

Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).

Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.

Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

NHL 97

Η σειρά 97 του τμήματος παραγωγής αθλητικών τίτλων (EA Sports) της Electronic Arts ξεκινά με το NHL 97, ένα παιχνίδι χόκεϊ στον πάγο. Σε αντίθεση με την Ελλάδα όπου το άθλημα δεν είναι τόσο γνωστό στο ευρύ κοινό, στην Αμερική είναι από τα πιο δημοφιλή και ευχάριστα αθλήματα ακόμα και ως παιχνίδι στον υπολογιστή.

Το NHL 97 μπορεί να τρέξει τόσο κάτω από το DOS όσο και κάτω από τα Windows 95 με τη χρήση του DirectX. Η εγκατάστασή του καταλαμβάνει από 25MB μέχρι 80MB αποθηκευτικού χώρου και ανάλογα με την προτίμησή μας θα έχουμε και την αντίστοιχη ταχύτητα απόκρισης στα διάφορα menus και την ώρα φόρτωσης του παιχνιδιού. Σε ό,τι αφορά την εισαγωγή είναι ενδιαφέρουσα και περίεργη και κυρίως αντίθετη με ό,τι μας έχει συνηθίσει η Electronic Arts μέχρι τώρα. Για τις κινήσεις των παικτών έχουν χρησιμοποιηθεί οι τεχνικές motion-capture και motion-blending, δηλαδή ανάλυση των κινήσεων πραγματικών παικτών ώστε να προσομοιωθεί μία όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική εικόνα στις κινήσεις των sprites. Ο ήχος έχει δεχθεί επίσης πολλές βελτιώσεις σε σχέση με το NHL 96, ενώ η εκφώνηση είναι πιο ζωντανή παρά ποτέ με τον εκφωνητή να περιγράφει και να αναλύει τις φάσεις με απόλυτο συγχρονισμό και ποικιλία προτάσεων. Μπορεί η ποιότητα του ήχου όσον αφορά στην περιγραφή να μην είναι άριστη, βλέποντας όμως συνολικά το παιχνίδι θα καταλάβετε πόσο έξοχη δουλειά έχουν κάνει οι άνθρωποι της EA. Η πληθώρα μάλιστα των ηχητικών εφέ και η ποικιλία της περιγραφής αναγκάζει το CD-ROM drive να διαβάζει σχεδόν αδιάκοπα κατά τη διάρκεια του αγώνα, εάν δεν έχετε επιλέξει τη μέγιστη δυνατή εγκατάσταση!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 75MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB (16MB - Windows 95)
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 25MB (40MB - Windows 95)
CD-ROM: 4x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι





Η δυνατότητα πολλών επιλογών που χαρακτηρίζει τις παραγωγές της Electronic Arts είναι και εδώ διαθέσιμη. Μπορούμε να διαλέξουμε ανάμεσα σε ένα παιχνίδι (exhibition) ή να αγωνιστούμε σε μία ολόκληρη αγωνιστική περίοδο που θα περιλαμβάνει από 25 μέχρι 82 παιχνίδια (τον αριθμό των οποίων ρυθμίζουμε εμείς) συμπεριλαμβανομένων και των play-off. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να μεταβούμε απευθείας στα play-off για την απόκτηση του κυπέλλου "Stanley Cup", διαλέγοντας ανάμεσα σε 1, 3, 5 ή 7 παιχνίδια για κάθε γύρο. Τα γραφικά και ο ήχος είναι ρυθμιζόμενα, όπως και όλες οι επιλογές για ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση των κανόνων που διέπουν το παιχνίδι. Τα 3D μοντέλα των παικτών είναι άψογα, παρά το γεγονός ότι αποτελούνται από έναν σχετικά μικρό αριθμό πολυγώνων και στηρίζονται στα textures ώστε να αναδύονται οπτικά. Τα πολύγωνα είναι εμφανέστερα από κοντά, ειδικά όταν η κάμερα περιφέρεται γύρω από τον παίκτη και το διαιτητή για την εφαρμογή ενός κανονισμού ή όταν οι παίκτες ετοιμάζονται για την αρχική αναμέτρηση. Τα γραφικά κινούνται με εκπληκτική ταχύτητα σε έναν ισχυρό υπολογιστή και η κίνηση είναι πολύ ομαλή.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχουμε τη δυνατότητα να παρακολουθήσουμε τον αγώνα μέσα από οκτώ συνολικά κάμερες και αρκετές διαφορετικές αναλύσεις τις οποίες επιλέγουμε ανάλογα με την ισχύ του υπολογιστή μας. Το σύστημα για τα replays των φάσεων είναι άριστο, επιτρέποντας έτσι περισσότερες οπτικές γωνίες από όσες αρχικά φαίνεται, ενώ η αργή κίνηση και η δυνατότητα αποθήκευσης των καλύτερων φάσεων είναι ένα ατού που έλειπε από τις παλαιότερες σειρές της Electronic Arts.

Από κοντά μπορείτε να παρακολουθήσετε με κάθε λεπτομέρεια τα πρόσωπα μερικών

ΕΙΔΟΣ	
SPORT	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	
ELECTRONIC ARTS	



γνωστών παικτών, τα οποία μάλιστα παίρνουν διαφορετικές εκφράσεις ανάλογα με τη στιγμή. Τα ονόματα των παικτών βρίσκονται γραμμένα στο πίσω μέρος της φανέλας τους, ενώ μπορεί κάποιος να διαβάσει ακόμα και τη μάρκα της στέκας. Υπάρχουν επίσης κάποια πολύ καλά animations όπως όταν οι παίκτες μπλέκουν σε καβγά και αποβάλλονται, ενώ σας δίνεται η δυνατότητα ελέγχου του παίκτη έτσι ώστε να βγάλετε το άχτι σας! Επίσης, ο τρόπος διαφωνίας των παικτών με μερικές αποφάσεις του διαιτητή είναι χαρακτηριστικός καθώς σηκώνουν τα χέρια και χτυπάνε τις στέκες νευριασμένοι ή απλώς κοιτάνε το διαιτητή με έντονο βλέμμα! Ακόμα, όταν έρθει η ώρα για αλλαγή κάποιων παικτών, αντί αυτοί να εξαφανίζονται όταν φεύγουν από τον αγωνιστικό χώρο (όπως συμβαίνει σε όλα τα ανταγωνιστικά παιχνίδια), σκαρφαλώνουν επιδέξια στις μπαριέρες! Η πίστα ξεκινά σαν καθαρός διαυγής πάγος και με την πρόοδο του παιχνιδιού χαράζεται από τα πατίνια των παικτών. Τα προαναφερθέντα ευτράπελα και η προσοχή στη λεπτομέρεια δίνουν μία άλλη νότα στο παιχνίδι και ξεκουράζουν το μάτι από τη συνεχή κίνηση.





Τα στατιστικά στοιχεία είναι πλήρη με λεπτομέρειες για κάθε ομάδα, την ιστορία της, τους παίκτες της, ενώ σταδιακά κάνουν την εμφάνισή τους διάφορα video clips. Μεταξύ άλλων περιλαμβάνται και συνεντεύξεις έξι παικτών του hockey.

Στο παιχνίδι έχουν τη δυνατότητα να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι τέσσερις παίκτες. Κάτι τέτοιο όμως προϋποθέτει τη χρήση του mouse και του πληκτρολογίου από τους δύο παίκτες. Υποστηρίζεται επίσης σύνδεση μέσω δικτύου, σειριακή σύνδεση μεταξύ δύο υπολογιστών και modem. Σε περίπτωση που συνδεθείτε μέσω δικτύου, μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι οκτώ παίκτες σε δύο υπολογιστές. Στην πράξη όμως κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό (για τους λόγους που προαναφέραμε), έτσι χωρίς πρόβλημα μπορούν να παίξουν άνετα μέχρι τέσσερις παίκτες. Οποιοδήποτε joystick και αν έχετε, είτε αυτό διαθέτει δύο είτε τέσσερα πλήκτρα, τα δύο μόνο υποστηρίζονται. Αυτό οδηγεί αναγκαστικά στη χρήση του συνδυασμού κάποιων πλήκτρων ώστε να εκτελούνται όλες οι κινήσεις. Παρ' όλα αυτά (εξάλλου πόσοι έχουν joystick με τέσσερα πλήκτρα;), το gameplay είναι πολύ καλό και ο χειρισμός των παικτών εύκολος και ρεαλιστικός, αν ληφθεί μάλιστα υπόψη το γεγονός ότι κινούνται πάνω στον πάγο.

Αυτήν τη στιγμή το NHL 96 είναι αναμφισβήτητα ο καλύτερος τίτλος hockey τόσο για PC όσο και για τις παιχνιδομηχανές στις οποίες κυκλοφορεί. Σε αυτό το σημείο επισημαίνεται ότι το παιχνίδι δεν τρέχει σε επεξεργαστές Cyrix 6x86 (αν είναι ποτέ δυνατό - δεν το δοκίμασαν προτού βγει στην αγορά;)! Προκειμένου να επανορθώσει η Electronic Arts έχει βγάλει δύο patches στο Internet (ένα για το DOS και ένα για τα Windows) που αναβαθμίζουν το NHL στην έκδοση 1.1, οπότε μη διστάσετε να τα ζητήσετε εάν δεν έχετε πρόσβαση στο παγκόσμιο Διαδίκτυο.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

Του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
94%	90%	92%	92%

ΕΙΔΟΣ
BASKETBALL SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MICROSOFT

NBA Full Court Press

Η Microsoft εισέρχεται δυναμικά στην αγορά των παιχνιδιών. Ενας από τους προσφάτως δημιουργημένους τίτλους της είναι το NBA Full Court Press. Πρόκειται για ένα παιχνίδι μπάσκετ που φιλοδοξεί να προσφέρει κάτι διαφορετικό από τους υπόλοιπους τίτλους. Τελικά όμως, από ό,τι φαίνεται, όχι μόνο δεν καταφέρνει να συναγωνιστεί ως προς την ποιότητα τους κορυφαίους τίτλους, αλλά υστερεί και ως προς την παρουσίαση του αθλήματος, το οποίο απέχει πολύ από το πραγματικό μπάσκετ.



Το παιχνίδι τρέχει μόνο κάτω από τα Windows 95 κάνοντας χρήση του DirectX, ενώ η εγκατάστασή του απαιτεί μεγάλο ποσοστό από το χώρο του σκληρού δίσκου σας (24-120MB). Δυστυχώς, για να γίνει δυνατή υψηλής ποιότητας εκφώνηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως τονίζουν οι κατασκευαστές του, πρέπει να επιλεχθεί ένα μεγάλο και συγκεκριμένο ποσό εγκατάστασης, με αποτέλεσμα η δέσμευση σημαντικού αποθηκευτικού χώρου του σκληρού δίσκου να είναι αναπόφευκτη. Στην αντίθετη περίπτωση, το παιχνίδι χάνει το μοναδικό ίσως "ατού" του. Τα γραφικά του είναι καλοσχεδιασμένα (θυμίζουν καρτούν), ωστόσο δεν έχουν καμία αίσθηση αληθοφάνειας. Σε αυτό ευθύνεται και το γεγονός ότι τίποτα δεν είναι σχεδιασμένο με πραγματική 3D προοπτική και τόσο οι παίκτες όσο και το γήπεδο (στο οποίο έχει δοθεί μία κλίση ώστε να προσφέρει ψευδοτρισδιάστατη απεικόνιση) είναι απόλυτα επίπεδα. Προς όφελος του NBA Full Court Press, μπορούν να επιλεγούν μία σειρά από αναλύσεις που αρχίζουν από την 640x480 και φθάνουν μέχρι την 1280x1024! Υπάρχει επίσης μία σειρά από εντυπωσιακά καρφώματα και lay ups που καθορίζονται από τη θέση του παίκτη, αν και πολλές φορές η επιλογή καρφώματος είναι εντελώς τυχαία. Ο Kevin Calabro, γνωστός εκφωνητής του NBA, έχει αναλάβει την εκφώνηση του παιχνιδιού, προσδίδοντάς του έτσι έναν ιδιαίτερο τόνο. Δυστυχώς όμως και εδώ εντοπίζονται μειονεκτήματα. Συγκεκριμένα, ο σχολιασμός του συχνά δεν ανταποκρίνεται στις εκάστοτε φάσεις του παιχνιδιού. Από την άλλη, οι παίκτες φαίνεται ότι δεν διαθέτουν ίχνος νοημοσύνης, αφού τρέχουν συνεχώς σε όλο το γήπεδο άνευ λόγου. Δεν υπάρχουν συστήματα ούτε άμυνες και ο εκάστοτε παίκτης που ελέγχει ο υπολογιστής κάνει ό,τι θέλει. Συνήθως στέκονται κάτω από την μπασκέτα ανοργάνωτοι, ενώ στην προσπάθεια απόκτησης ενός rebound κανένας δεν καταφέρνει να πιάσει την μπάλα. Δυστυχώς, υπάρχει πλήθος μειονεκτημάτων τα οποία δεν μπορούμε να περιγράψουμε λόγω έλλειψης χώρου. Τέλος, ένα αξιοπερίεργο στοιχείο είναι το ότι τα μαλλιά του Dennis Rodman αλλάζουν χρώμα στη μέση ενός παιχνιδιού!





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX2-66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SOUNDBLASTER
ΔΙΚΤΥΟ: ΝΑΙ

Συνοψίζοντας, το NBA Full Court Press δεν έχει τη δύναμη να απασχολήσει τον παίκτη για ώρες, το γεγονός δε ότι υπερτερούν τα μειονεκτήματά του φανερώνει μία ανολοκλήρωτη δουλειά εκ μέρους του κατασκευαστή.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ 85% ΗΧΟΣ 88% GAMEPLAY 40% ΓΕΝΙΚΑ 65%

ΕΙΔΟΣ: 3D SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA

VIRTUA COP

Η Sega κάνει δυναμικά την εμφάνισή της στην αγορά των PCs με μια σειρά παιχνιδιών που προέρχονται από την παιχνιδομηχανή της ονόματι Saturn και από τα coin-op που κατασκευάζει η ίδια. Ενα από τα πιο πρόσφατα παιχνίδια στη λίστα που έχει ανακοινώσει η εταιρία είναι το Virtua Cop. Πρόκειται για ένα 3D shoot'em up που απευθύνεται στους λάτρες του είδους, αλλά και σε όσους αναζητούν ένα παιχνίδι που θυμίζει αλλά και λειτουργεί ως coin-op.



Ξεκινώντας το παιχνίδι έχουμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τρεις πίστες, με την καθεμία να αντικατοπτρίζει ανάλογο βαθμό δυσκολίας. Κάθε πίστα διαθέτει δύο σκηνές, στο τέλος των οποίων βλέπουμε το σκορ μας και την ακρίβεια των πυροβολισμών. Στο τέλος κάθε σκηνής καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε το μεγάλο αφεντικό, το οποίο δεν είναι ιδιαίτερα φιλικό, πρέπει δε να "φάει" αρκετό μολύβι ώστε να εξουδετερωθεί!

Σκοπός μας στο παιχνίδι είναι η εξουδετέρωση των "κακών". Οι τελευταίοι εμφανίζονται στις ίδιες θέσεις κάθε φορά, ενώ γίνεται zoom πάνω στο στόχο για να έχουμε καλύτερη οπτική επαφή. Δυστυχώς, εκτός από το να κινήσουμε το στόχο, δεν μπορούμε να κάνουμε κινήσεις στον περιβάλλοντα χώρο.



Τα γραφικά του Virtua Cop είναι εξαιρετικά, με τους "κακούς" να αποτελούνται από πολύγωνα και το background να δίνει την αίσθηση του βάθους. Από ό,τι φαίνεται, το παιχνίδι χρησιμοποιεί την ίδια "μηχανή" με το Virtua Fighter PC, διατηρώντας επομένως όλα τα πλεονεκτήματα του συγκεκριμένου τίτλου. Οπως συμβαίνει όμως με τα περισσότερα σημερινά παιχνίδια, απαιτεί ένα πανίσχυρο μηχάνημα προκειμένου να αποδώσει τα μέγιστα. Η ελάχιστη απαίτηση από πλευράς hardware είναι ένας Pentium στα 90MHz βάσει των αναγραφομένων στη συσκευασία του, σύμφωνα με τις οδηγίες, όμως, εάν έχετε έναν Pentium στα 75MHz μπορείτε να τρέξετε το παιχνίδι. (Απορούμε γιατί η Sega συνεχίζει αυτήν την τακτική, εκτός κι αν δεν ξέρει ούτε η ίδια τις απαιτήσεις των τίτλων της.) Οπως και να έχει, πάντως, είναι απαραίτητο ένα πανίσχυρο μηχάνημα προκειμένου να επιτύχουμε ομαλή κίνηση και ικανοποιητική ταχύτητα στην ανάλυση SVGA. Για καλή μας τύχη, υπάρχει μια σειρά επιλογών μέσω των οποίων μπορούμε να ρυθμίσουμε τις λεπτομέρειες, τον τρόπο κίνησης (smooth ή fast) και την απεικονιζόμενη ανάλυση (320x240x8bit, 320x240x16bit, 640x480x8bit, 640x480x16bit). Επιλέγοντας χρώμα 16bit (65.000 χρώματα) επιτυγχάνουμε την καλύτερη δυνατή απεικόνιση, ενώ η CPU δεν επιβαρύνεται πάρα πολύ. Η ανάλυση VGA που χρησιμοποιεί η Sega είναι λίγο μεγαλύτερη από τη συνήθη και το οπτικό αποτέλεσμα είναι τόσο καλό που θυμίζει μερικές παιχνιδομηχανές. Φυσικά, στη χαμηλή ανάλυση τα πάντα κινούνται ταχύτατα χωρίς να παρουσιάζεται κανένα πρόβλημα στην κίνηση, ακόμα και όταν επιλέξουμε 65.000 χρώματα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: PENTIUM 75MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SOUNDBLASTER
HD: 60MB
ΔΙΚΤΥΟ: ΝΑΙ

Στον τομέα των ηχητικών εφέ το Virtua Cop δεν έχει να επιδείξει τίποτα το ιδιαίτερο. Υπάρχουν όμως 17 audio tracks, η μουσική επένδυση των οποίων δεν παρουσιάζει μεγάλες διαφοροποιήσεις - χαρακτηριστικό στοιχείο των παιχνιδιών της Sega.

Το Virtua Cop θα μπορούσε κάλλιστα να χαρακτηριστεί ως ένα clone της σειράς Mad Dog McCree, αφού παίζεται σχεδόν με τον ίδιο τρόπο, αντί όμως των ψηφιοποιημένων χαρακτήρων διαθέτει πολυγωνικά τρισδιάστατα γραφικά. Συνιστά μια πολύ καλή επιλογή για τους fans του είδους.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
93%	90%	85%	85%

ΕΙΔΟΣ: RACING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA PC

Daytona USA

Η Sega είναι μία από τις "αρχαιότερες" εταιρίες στο χώρο των game consoles, διαθέτοντας στην αγορά διαφορετικά μοντέλα με τελευταίο το Sega Saturn. Ταυτόχρονα έχει κυκλοφορήσει πολλούς τίτλους για τις consoles της, που έχουν σημειώσει μεγάλη επιτυχία και σε άλλα formats. Πρόσφατα αποφάσισε να κάνει ένα μεγάλο άνοιγμα στο χώρο του PC, μια και πλέον διαθέτει τέτοιες δυνατότητες ώστε δεν τίθεται πλέον το δίλημμα console ή PC για τα παιχνίδια. Ενας λοιπόν από τους πιο δημοφιλείς τίτλους της εταιρίας που κάνει το ντεμπούτο του και στο PC είναι το Daytona USA. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο εδώ και δύο χρόνια γνώρισε τεράστια επιτυχία στο χώρο των αιθουσών ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια όπου μπορούσαν δύο παίκτες να παίξουν ως αντίπαλοι στο ίδιο παιχνίδι από δύο διαφορετικές consoles. Πέρυσι το παιχνίδι κυκλοφόρησε και για το Sega Saturn και τώρα μπορούμε να το απολαύσουμε και εμείς στα Windows 95.

Το gameplay είναι απλό. Επιλέγουμε ένα stock car, το οποίο είναι πανομοιότυπο με αυτό που χρησιμοποιείται στους αμερικανικούς αγώνες nascar, και τρέχουμε σε μία από τις τρεις διαθέσιμες πίστες. Υπάρχουν δύο διαφορετικά modes. Το arcade, όπου υπάρχει ρολόι αντίστροφου χρόνου, το οποίο ανανεώνεται κάθε φορά που περνάμε από κάποιο waypoint, όπως ακριβώς δηλαδή και στο arcade που υπάρχει στις αίθουσες, και το PC mode όπου δεν υπάρχουν τέτοιοι περιορισμοί ως προς το χρόνο. Επίσης, υπάρχουν τρεις διαφορετικές επιλογές διάρκειας κάθε αγώνα οι οποίες μας δίνουν διαφορετικό αριθμό γύρων. Ετσι, για την πρώτη πίστα, beginner, οι επιλογές μάς δίνουν 8, 20 ή 100 γύρους. Τέλος, κατά τη διάρκεια του αγώνα, όπως ακριβώς γινόταν και στο πρωτότυπο arcade, μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τέσσερα διαφορετικά views (way out behind, behind, cockpit και front of car) με τη δεύτερη επιλογή την default, η οποία είναι και η πιο εύκολη στο παιχνίδι.





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 90
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 2x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Ωστόσο, εάν έχετε παίξει το Daytona USA στο αυθεντικό arcade ή στο Sega Saturn, στην έκδοση για PC θα διαπιστώσετε αρκετές διαφοροποιήσεις ή ίσως καλύτερα μειονεκτήματα. Καταρχήν, ο χειρισμός του αυτοκινήτου είναι πολύ διαφορετικός από αυτόν που είχατε συνηθίσει στο arcade, με αποτέλεσμα να χρειάζεται να αλλάξετε τις "γραμμές" οδήγησης σε κάποια σημεία της πίστας. Επίσης, τώρα το παιχνίδι είναι αρκετά πιο αργό από ό,τι στις άλλες εκδόσεις, ενώ δεν σου δίνει ποτέ την αίσθηση ότι κινείσαι με τόσο πολλά χιλιόμετρα όσα γράφει το ταχύμετρο. Σε αυτό βέβαια συντελεί και το hardware που διαθέτετε, μια και το Daytona USA έχει ιδιαίτερα υψηλές απαιτήσεις, ιδιαίτερα στην ανάλυση 320x480 όπου πλέον το frame rate του παιχνιδιού πέφτει δραματικά. Ακόμα και σε Pentium/166 η υπολογιστική δύναμη του Daytona USA παρουσιάζει πρόβλημα ταχύτητας.

Το Daytona USA είναι από τα καλύτερα arcade racing στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ομως η έκδοσή του για PC δεν είναι εξίσου προσεγμένη, με βασικό μειονέκτημα το ότι χρειάζεται σύνδεση ανώτερη από Pentium/166 για να "αποδώσει". Από την μία, όμως, όποιος διαθέτει ένα τόσο ακριβό μηχάνημα δεν το θέλει για παιχνίδια τύπου Daytona USA και, από την άλλη, εάν διαθέτει μικρότερο μπορεί να βρει άλλα παιχνίδια του είδους με καλύτερο gameplay και μικρότερες απαιτήσεις σε hardware.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 90% | ΗΧΟΣ 84% | GAMEPLAY 76% | ΓΕΝΙΚΑ 82%

ΕΙΔΟΣ: ARCADE/PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA PC

Sonic CD

Η κονσόλα Mega Drive γνώρισε τεράστια επιτυχία στο παρελθόν, ίσως δε ακόμα και σήμερα να είναι αυτή που σημειώνει τις υψηλότερες πωλήσεις όλων των εποχών στην κατηγορία της. Αναμφισβήτητα, η επιτυχία της οφείλεται και στο Sonic the hedgehog, το καλύτερο arcade-platform για πολλά χρόνια στο συγκεκριμένο χώρο. Με την έλευση, λοιπόν, των Pentium υπολογιστών ακόμα και η ταχύτητα του Sonic μπορούσε να αναπαρασταθεί στα PCs, με αποτέλεσμα η Sega να δημιουργήσει την PC έκδοση του παιχνιδιού.

Οταν το Sonic εμφανίστηκε στο Mega Drive, ήταν με διαφορά το πιο γρήγορο platform game. Ακόμα και σήμερα, όμως, συγκαταλέγεται μεταξύ των πιο γρήγορων παιχνιδιών. Στην αρχή του παιχνιδιού ο ήρωας κινούνταν με μέτρια ταχύτητα, στη συνέχεια όμως η ταχύτητα βελτιωνόταν καθώς περνούσε μέσα από ειδικά τούνελ και ράμπες που του έδιναν μεγάλη ώθηση και δύναμη για τεράστια άλματα. Με αυτόν τον τρόπο ακόμα και οι πολύ μεγάλες πίστες φαίνονταν πολύ μικρές, αφού ολοκληρώνονταν μέσα σε λίγα λεπτά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 75
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: Full 155 MB, CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Τα περισσότερα από τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού αλλά και το gameplay έχουν διατηρηθεί αναλλοίωτα και στην έκδοσή του για PCs. Σημειώνονται, βέβαια, κάποιες καθυστερήσεις όταν γίνεται προσπέλαση στο CD τη στιγμή που ο Sonic βρίσκεται σε μεγάλη κινητικότητα, κάτι το οποίο διορθώνεται καταφεύγοντας στη full εγκατάσταση του παιχνιδιού. Ετσι, όμως, δεσμεύονται 155 από τα MB του σκληρού δίσκου σας (υπερβολικό, ιδίως για arcade παιχνίδι).



Το Sonic, εκτός από την ταχύτητά του, φημιζόταν επίσης για τον πολύ καλό σχεδιασμό των levels και γενικότερα για τη δομή του. Βασικά, ο Sonic δεν μπορεί να πεθάνει όταν κουβαλά έστω και ένα από τα χρυσά δαχτυλίδια, μολονότι η οποιαδήποτε επαφή με κάποιον "κακό" θα σκορπίσει στους "πέντε ανέμους" όσα έχει μαζέψει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Η ολοκλήρωση κάποιου level ξεκινώντας από την αρχή μέχρι και την έξοδό του είναι αρκετά εύκολη. Στην περίπτωση που έχετε ολοκληρώσει ένα level και έχετε στην κατοχή σας περισσότερα από 50 χρυσά δαχτυλίδια, θα αποκτήσετε πρόσβαση στην bonus πίστα.

Οπως και στην αυθεντική έκδοση του παιχνιδιού, υπάρχουν συνολικά 60 levels, συν τα πολλά bonus levels. Επιπροσθέτως, στη νέα έκδοση έχετε το γνωστό πλεονέκτημα των παιχνιδιών που κυκλοφορούν σε PC: σώζετε το παιχνίδι και σε περίπτωση που χάσετε δεν χρειάζεται να ξεκινήσετε από την αρχή. Στο Sonic CD, ειδικότερα, αυτό γίνεται αυτόματα με την έναρξη κάθε level, ούτως ώστε εάν χάσετε να μη χρειάζεται να πάτε σε κάποιο από τα προηγούμενα. Είναι αναμφίβολα πιο απλό και εύχρηστο, εν συγκρίσει με τις μεγάλες κωδικές λέξεις της έκδοσης για Mega Drive.

Αν και τα γραφικά του παιχνιδιού την εποχή της κυκλοφορίας του αποτελούσαν σημείο αναφοράς, σήμερα τα 256 χρώματα δεν συγκινούν κανέναν. Πόσο, μάλιστα, όταν ο σχεδιασμός και η ανάλυση των γραφικών της νέας έκδοσης δεν διαφέρει σε τίποτα από εκείνον της έκδοσης που κυκλοφόρησε πριν από έξι χρόνια. Ετσι, αν και το Sonic CD χρειάζεται Pentium για να παίξει, τα γραφικά και οι οθόνες του από τα levels σίγουρα δεν μαρτυρούν κάτι τέτοιο. Παρ' όλα αυτά, είναι πάντα ένα all-time classic.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

Του Αργύρη Γιαγιά



ΓΡΑΦΙΚΑ 70% | ΗΧΟΣ 76% | GAMEPLAY 88% | ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΕΙΔΟΣ: STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MICROPROSE

Grand Prix Manager 2

Η Microprose είναι μια εταιρία η οποία έχει γίνει κυρίως γνωστή για τα πολύ καλά simulations που κυκλοφορεί. Κορυφαίο όλων είναι σίγουρα το Grand Prix 2. Εξαιτίας όμως αυτού η εταιρία έγινε επίσης γνωστή για τις μεγάλες καθυστερήσεις στην κυκλοφορία των παιχνιδιών καθώς το συγκεκριμένο παιχνίδι υπέστη πολλές αναβολές στην κυκλοφορία του προτού τελικά φθάσει στα καταστήματα. Θέλοντας, λοιπόν, να διασκεδάσει αυτές τις εντυπώσεις, η εταιρία φρόντισε η επόμενη κυκλοφορία της να είναι κατά το δυνατόν κοντά στο χρονοδιάγραμμα κυκλοφορίας που είχε αναγγείλει. Βέβαια, με το Grand Prix Manager 2 που κυκλοφόρησε πρόσφατα συνέβη ακριβώς το αντίθετο. Οχι μόνο ήταν εντός των προαναγγελθεισών ημερομηνιών, αλλά κυκλοφόρησε νωρίτερα. Προτού, λοιπόν, προλάβουμε να ξεχάσουμε το πρώτο παιχνίδι, είχε ήδη κυκλοφορήσει η νέα έκδοση η οποία μάλιστα έχει τόσο πολλές βελτιώσεις που είναι απορίας άξιο το η εταιρία πώς κατάφερε να τις πραγματοποιήσει στο μικρό σχετικά διάστημα που μεσολάβησε. Οι αλλαγές δε είναι τόσο πολλές που, εάν το παιχνίδι δεν διατηρούσε το ίδιο interface χειρισμού και σχεδίασης οθονών, θα πιστεύαμε ότι είναι ένα εντελώς νέο παιχνίδι. Επίσης, εκτός της Quick start, από όπου μπαίνουμε κατευθείαν στο παιχνίδι κάνοντας μόνο τις απαραίτητες επιλογές σε εταιρία και οδηγούς, τώρα υπάρχουν και οι επιλογές Long και Short teem contract. Είναι ένα είδος campaign -όπως θα λέγαμε σε war strategy παιχνίδια- όπου πρέπει να ολοκληρώσουμε σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα έναν συγκεκριμένο σκοπό. Αν, για παράδειγμα, επιλέξουμε Short teem contract, θα πρέπει να επιλέξουμε ανάμεσα σε πέντε σενάρια τα οποία έχουν συγκεκριμένους τρόπους ολοκλήρωσης. Ετσι, σε ένα σενάριο πρέπει να έχουμε απλώς κάποιον αριθμό αγώνων μέσα σε τρία χρόνια, ενώ σε κάποιο άλλο πρέπει να κατακτήσουμε το πρωτάθλημα κατασκευαστών ή και οδηγών πάλι σε τρία χρόνια. Τέλος, στο πιο πρωτότυπο σενάριο θα πρέπει να κερδίσουμε πάλι το πρωτάθλημα κατασκευαστών μέσα σε τρία χρόνια, έχοντας όμως στη διάθεσή μας μια ομάδα ερευνών η οποία μας προσφέρει τα καλύτερα νέα "βοηθήματα" για το μονοθέσιό μας. Με τη μόνη διαφορά ότι σύμφωνα με τους νέους κανονισμούς είναι όλα παράνομα. Αντίθετα, επιλέγοντας Long teem contract έχουμε περισσότερες επιλογές, μια και μπορούμε να κάνουμε οποιαδήποτε αλλαγή, σε εταιρίες, κινητήρες, οδηγούς και χορηγούς καθώς και στις παραμέτρους τους όπως ποιότητα, αξία, αποτελεσματικότητα, προτού ξεκινήσουμε το παιχνίδι μας.





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Το πιο εντυπωσιακό όμως στοιχείο του παιχνιδιού είναι η live περιγραφή του αγώνα από τον Stiling Moss, κάτι το οποίο προσδίδει διαφορετική αίσθηση στο παιχνίδι. Αλλες εξίσου σημαντικές βελτιώσεις είναι η καταχώριση όλων των στοιχείων που αφορούν στις ομάδες και τους οδηγούς μέχρι και τα τέλη του 1996. Επίσης, υπάρχει νέο σύστημα συμβολαίων για τους σπόνσορες, βελτιωμένη στρατηγική στα pit stop, μικρά video clips με σημαντικές στιγμές του αγώνα στο στιλ παρουσίασης της τηλεόρασης, πολλαπλές δυνατότητες διασύνδεσης του παιχνιδιού από δύο έως και τέσσερις παίκτες σε δίκτυο, πολλαπλοί στατιστικοί πίνακες αλλά και κάμερες κατά τη διάρκεια του αγώνα με πιο εντυπωσιακή την Helicopter.

Σε γενικές γραμμές δεν υπάρχει υπορουτίνα του προγράμματος που να μην έχει βελτιωθεί και οθόνη που να μην έχει επανασχεδιαστεί. Επειτα από όλα αυτά είναι νομίζω ευνόητο ότι ιδίως οι φίλοι του είδους θα πρέπει να αποκτήσουν με κλειστά μάτια το παιχνίδι. Αλλωστε, ως δώρο θα πάρουν και ένα screensaver για Windows 95.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 84% | ΗΧΟΣ 88% | GAMEPLAY 92% | ΓΕΝΙΚΑ 87%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Είναι βέβαιο ότι η νέα χρονιά θα βρήκε τους περισσότερους από εσάς με πολλά νέα παιχνίδια για το PC σας. Αν αντιμετωπίζετε δυσκολίες με κάποιο από αυτά είτε και με παλαιότερα, η στήλη σας είναι και πάλι εδώ, έτοιμη να σας βοηθήσει.

Crusader: No Regret

Πρόκειται για ένα πολύ καλό αλλά και εξαιρετικά δύσκολο παιχνίδι, το οποίο παρουσιάστηκε πρόσφατα από τις σελίδες του περιοδικού. Ευκαιρία, λοιπόν, να το τελειώσετε πιο άνετα.

Για να ξεκινήσετε μια αποστολή στο cheat room πρέπει να δώσετε τέσσερα στοιχεία στο prompt του DOS: την εντολή κλήσης του παιχνιδιού, την εντολή warp, την εντολή egg (πρέπει



πάντα να είναι 250) και το skill level (πρέπει να είναι μεταξύ 1 και 4). Εάν, για παράδειγμα, θέλετε να πάτε στο cheat room της αποστολής 6 και στο πιο δύσκολο επίπεδο, θα πρέπει να δώσετε regret - warp 6 -egg 250 -skill 4. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει και θα βρεθείτε σε ένα μικρό δωμάτιο γεμάτο αντικείμενα. Απλώς πάρτε όλα τα αντικείμενα και στη συνέχεια μέσω του τηλεμεταφορέα, που βρίσκεται επίσης στο δωμάτιο, ξεκινήστε την αποστολή.

Στο νέο Crusader δεν λειτουργεί ο κωδικός JASSICA 16, ο οποίος στο προηγούμενο ενεργοποιούσε τα cheats. Εάν το χρησιμοποιήσετε τώρα, θα ακουστεί μια χριστουγεννιάτικη μουσική και θα σας επιτεθούν οκτώ Robodraugans.

Προκειμένου να ενεργοποιήσετε το cheat mode του νέου Crusader, δώστε LOOSECANNON 16 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα πάρετε μια ειδοποίηση ότι πλέον έχουν ενεργοποιηθεί τα cheats. Ετσι, μπορείτε να κάνετε τα ακόλουθα. Πατώντας F10, αφού έχετε πεθάνει, μπορείτε να επανέλθετε στη ζωή με όλα τα αντικείμενα που είχατε μαζί σας όντας εν ζωή. Πατήστε F10, ενώ είστε ήδη ζωντανός, για να πάρετε πλήρη ενέργεια, πλήρη πυρομαχικά, έναν τύπο από κάθε όπλο και ένα αντικείμενο από όλα τα είδη (τόσα όσα θα μπορείτε να μεταφέρετε).

Πατώντας F10 για δεύτερη φορά θα πάρετε 99 clips για κάθε τύπο πυρομαχικών. Πατήστε Ctrl F10 για να γίνετε αόρατος. Προσέξτε διότι όταν χρησιμοποιείτε τηλεμεταφορά αυτό το cheat απενεργοποιείται και θα πρέπει να πατήσετε και πάλι Ctrl F10.

Σημειώνουμε, τέλος, μια δυνατότητα του παιχνιδιού η οποία δεν αναφέρεται στο manual. Οταν χρησιμοποιείτε ένα τερματικό για να κοντρολάρετε κάθε είδους πυργίσκο-όπλο (όχι servomech), μπορείτε να πατήσετε Shift και πάνω βελάκι, οπότε το όπλο θα εκραγεί. Με αυτόν τον τρόπο δεν θα επιτεθεί προς εσάς, όταν θα περάσετε από την περιοχή του.

Full Throttle

Πολλά από τα τελευταία adventures περιέχουν ειδικά tips που σίγουρα βοηθούν σε συγκεκριμένα σημεία τους. Από αυτό το τεύχος αρχίζουμε την παρουσίαση τέτοιων tips ξεκινώντας με ένα παλαιότερο παιχνίδι.

Κατά τη διάρκεια της σκηνής που λαμβάνει χώρα στον παλιό



δρόμο του ορυχείου υπάρχει ένα cheat που σας επιτρέπει να είστε πάντα νικητής σε όλες τις μονομαχίες. Απλώς πατήστε ταυτόχρονα το δεξί Shift και το V. Αυτόματα ανακηρύσσεστε νικητής.

Abuse

Ξεκινήστε το παιχνίδι με ABUSE -EDIT και περιμένετε να φορτώσει. Αμέσως μόλις ξεκινήσει, πατήστε Shift και Z ταυτόχρονα. Εν συνεχεία πατήστε TAB για να εμφανιστεί ο χαρακτήρας στην οθόνη και ξεκινήστε να παίζετε κανονικά. Επειτα από λίγο, όμως, θα διαπιστώσετε ότι είστε άτρωτος στα εχθρικά πυρά.

Slipstream 5000

Πληκτρολογήστε REFINERY στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Θα μπορείτε πλέον να αγωνίζεστε σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου, ενώ ταυτόχρονα θα έχετε αρκετά χρήματα ώστε να είστε σε θέση να αποκτάτε οποιοδήποτε από τα αξεσουάρ του σκάφους που θέλετε.



FX Fighter

Είχαμε παρουσιάσει κατά το παρελθόν όλες τις special moves του παιχνιδιού. Τώρα θα σας παρουσιάσουμε κάτι διαφορετικό. Εάν θέλετε να παίξετε ως Rygil, απλώς ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες.

Πηγαίνετε στο directory όπου βρίσκονται τα αρχεία των πολεμιστών (π.χ. στο c:\fxfight\fight\fighters) και δώστε τις ακόλουθες εντολές:

COPY F9.* F1.*
COPY F9B.* F1B.*
COPY FI9.* FI1.*
COPY FL9.* FL1.*
COPY FL9B.* FL1B.*
COPY FM9.* FM1.*
COPY FM9B.* FM1B.*

Πηγαίνετε στο directory με τις κινήσεις (cd c:\fxfight\fight\moves) και δώστε:

COPY F9.* F1.*

Κατόπιν ξεκινήστε το παιχνίδι και επιλέξτε τον Magnon. Αντί γι' αυτόν θα παίξετε με τον Rygil.



Alone in the Dark 3

Ενα ακόμη adventure το οποίο μπορεί να υποστεί "επεμβάσεις". Για να είστε άτρωτος και ταυτόχρονα να έχετε όλα τα όπλα στη διάθεσή σας, ξεκινήστε το παιχνίδι κανονικά και σώστε στο slot 1. Βγείτε από το παιχνίδι και δώστε τις παρακάτω εντολές από το prompt του DOS.



DEBUG
NSAVE0.ITD
L
EAE64 00 40 Για μέγιστη υγεία
EB0CE 00 40 Για να έχετε το 38άρι
EB0C6 00 40 Για το Winchester
EB1C0 00 40 Για το gatling-gun
EB16A 00 40 Για το shotgun
EB1EA 00 40 Για το colt
W
Q

Εν συνεχεία ξεκινήστε το παιχνίδι, φορτώστε το από το αποθηκευμένο σημείο και θα έχετε όλα όσα περιγράψαμε.

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Ενα πολύ διαφορετικό "παιχνίδι" από τους απολαυστικούς Monty Pythons. Ομως και σε αυτό θα χρειαστείτε βοήθεια, εάν δεν θέλετε να περιμένετε μέχρι να τελειώσει όλη η ταινία.

Δώστε URANUS στην οθόνη που μόλις έχει ξεκινήσει το παιχνίδι, για να μπορείτε να μεταφερθείτε σε οποιοδήποτε σημείο στο χάρτη.

Δώστε LOBSTERGIRL στην οθόνη, αφού έχετε ήδη τρέξει μακριά, για να πάτε στο κρυφό υπο-παιχνίδι.

Screamer 2

Το πιο πρόσφατο racing game διαθέτει πολλά extra bonus cars. Τώρα δεν χρειάζεται να κοπιάσετε για να τα δείτε από κοντά. Από το Options menu (κεντρικό) δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς, καθένας εκ των οποίων αντιστοιχεί σε bonus car.

TACAR
TBCAR
TCCAR
TDCAR
MRTRK: Κάνει όλες τις πίστες διαθέσιμες

Absolute Zero

Για να έχετε τη δυνατότητα να επιλέγετε όποια levels θέλετε, δώστε στο όνομα MAGAZINE REVIEW.

Tyrian

Δώστε ένα από τα ακόλουθα για να πάρετε κάποιο από τα 6 super-ships.

TECHNO: PQZ Fighter
STORMWIND: Stormwind
UNKNOWN: TX Silvercloud
ENEMY: U Fighter
WEIRD: Foodship Nine
STE [ALT] TH: Ninja Star

Επίσης, μπορείτε να πληκτρολογήσετε τη λέξη DESTRUCT για να παίξετε ένα special κρυμμένο bonus παιχνίδι. ■

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Χάρηκα πολύ όταν διαβάζοντας διάφορα περιοδικά του ξένου ειδικού Τύπου διαπίστωσα ότι -αυτήν τη φορά- οι επιλογές για τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς ήταν λίγο-πολύ κοινές. Ολοι λοιπόν συμφωνούν ότι καλύτερο adventure της χρονιάς, και μάλιστα με διαφορά, είναι το Pandora Directive της Access. Οσοι δεν το έχετε δει ακόμη, μη χάνετε καιρό. Τρέξτε να το αγοράσετε αμέσως. Πρόκειται για ένα "διαμάντι", αναμφισβήτητα το κορυφαίο adventure game των τελευταίων χρόνων από κάθε πλευρά και σε κάθε κατηγορία.

Ομοίως ανακηρύχθηκε σχεδόν ομόφωνα ως κορυφαίο RPG της χρονιάς το Daggerfall. Ο ρεαλισμός του, σε ό,τι αφορά τα στοιχεία πραγματικών καταστάσεων που έχει ενσωματώσει στο gameplay αλλά και τη δράση του γενικότερα, είναι μοναδικός από κάθε πλευρά. Το αστείο στην κατηγορία αυτή είναι ότι πολλοί βιάστηκαν να ανακηρύξουν ως καλύτερο RPG το Diablo, το οποίο όμως τελικά δεν κατόρθωσε να κυκλοφορήσει μέσα στο 1996.

Προσωπικά θέλω να σταθώ σε ένα άλλο παιχνίδι που δεν είναι adventure, αλλά ανήκει στη νέα γενιά των action/adventure games. Ο λόγος για το Tomb Raider, το οποίο είδα να παίζουν σε Saturn της Sega και έμεινα άφωνος. Δεν ξέρω πώς θα είναι η αντίστοιχη έκδοσή του στα PCs, αλλά στο Saturn διαθέτει το καλύτερο animation που έχω δει ποτέ σε computer game. Οι κινήσεις της ηρωίδας είναι σχεδόν ίδιες με αυτές του πραγματικού ανθρώπου. Οταν βουτά στο νερό, όταν κολυμπά, όταν σκαρφαλώνει, όταν πηδά και κρεμιέται από κάπου κάνοντας έλξη για να ανέβει, όλες οι κινήσεις είναι τέλειες. Μπορεί να σας φανεί υπερβολικό αλλά το ψηφίζω χωρίς καμιά αναστολή ως το κορυφαίο παιχνίδι που έχω δει στον τομέα του animation. Σημειωτέον δε ότι το "έτρεχαν" σε μία τηλεόραση Philips 29" και όχι σε κάποιο monitor 14" ή 15".

Μια και το Diablo όλοι το περιμένουν σαν τρελοί, θα αναφερθούμε λίγο στα παρασκήνια της αργοπορίας της κυκλοφορίας του. Το παιχνίδι ήταν να κυκλοφορήσει αρχικά μέσα στις γιορτές, ενώ στη συνέχεια η κυκλοφορία του μετατέθηκε προς το τέλος του Δεκέβρη. Και τότε έγινε ο χαμός. Κυκλοφόρησαν και πουλήθηκαν περί τα 450.000 αντίτυπα, τα οποία όμως αποσύρθηκαν σχεδόν αμέσως γιατί διαπιστώθηκε ότι είχαν πρόβλημα στο Setup/Install του παιχνιδιού. Πρόκειται δηλαδή για τεράστια ζημιά αφού έχασε την περίοδο των γιορτών κατά την οποία όσοι είχαν προγραμματίσει πόσα παιχνίδια θα αγόραζαν, πήραν τελικά κάτι άλλο στη θέση του. Για σκεφθείτε τι σημαίνει από πλευράς κόστους να κυκλοφορείς 450.000 πακέτα και μέσα σε μία-δύο μέρες το πολύ να τα ξαναπαίρνεις πίσω. Το παιχνίδι, έτσι και αλλιώς, θα κάνει τεράστιες πωλήσεις αλλά η ζημιά ήταν μεγάλη και σίγουρα κάποιοι στην Blizzard, την εταιρία που το κυκλοφορεί, θα χάσουν τη θέση τους.

Συνεχίζοντας την αναφορά μας στο Diablo, το οποίο ίσως ανακηρυχθεί ως το καλύτερο παιχνίδι συνολικά για το 1997, είναι πράγματι αξιοσημείωτο το γεγονός ότι μόνο και μόνο από το demo του έχει κατορθώσει να ξεσηκώσει χρήστες τελείως διαφορετικών προτιμήσεων: από παίκτες του Doom και γενικά των action games, μέχρι τους "hardcore" των RPGs. Προσωπικά

BETRAYAL IN ANTARA της SIERRA





DISCWORLD 2 της PSYGNOSIS





πιστεύω ότι το φαινόμενο αυτό, γιατί περί φαινομένου πρόκειται, μπορεί να εξηγηθεί μόνο από το ότι συνδυάζει με έναν εκπληκτικό τρόπο το hacking, που αντικειμενικά έλκει τους action gamers, με το σχετικά light RPG στιλ και όλα αυτά σε περιβάλλον SVGA γραφικών.

Σημειωτέον ότι είναι το πρώτο RPG παιχνίδι που θα μπορούν να παίξουν μέχρι 4 παίκτες μέσω του Kalli. Για να καταλάβετε τι χαμός γίνεται με το παιχνίδι αυτό, η Blizzard έχει δημιουργήσει στο Internet ένα Battle-Net - όπως το ονομάζει - με αιχμή φυσικά την On-Line έκδοση του Diablo.

Εδωσε, λοιπόν, την ημερομηνία που θα μπορούσαν να συνδεθούν με τον εν λόγω server όσοι ήθελαν να "γραφτούν" ως beta-testers. Οι προβλεπόμενες θέσεις ήταν για 1.000 χρήστες, αριθμός ούτως ή άλλως τεράστιος για παιχνίδια του είδους. Ε! λοιπόν η εταιρία δέχτηκε συνολικά περίπου 1.000.000 κλήσεις για δηλώσεις συμμετοχής, ενώ οι προβλεπόμενες 1.000 θέσεις είχαν καταληφθεί μέσα σε 3 λεπτά. Πρόκειται δηλαδή για παροξυσμό τέτοιον που όμοιό του δεν έχει γνωρίσει ο χώρος των computer games.

Οι κυκλοφορίες των τριών πολύ σημαντικών RPGs που περιμένουμε, δηλαδή των Land of Lore 2: Guardians of Destiny, Return to Krondor και Betrayal in Antara αναβλήθηκαν για τα τέλη Ιανουαρίου - μέσα Φεβρουαρίου και βλέπουμε. Πιο επισφαλής μοιάζει η θέση του Return to Krondor, μια και οι πληροφορίες λένε ότι η 7th Level, που πρόκειται να το κυκλοφορήσει, αντιμετωπίζει σημαντικά οικονομικά προβλήματα. Αλλες πληροφορίες αναφέρουν ότι η εταιρία ήδη έχει πουληθεί. Οταν μάθω νεότερα θα σας ενημερώσω.

Σε αυτά προσθέστε άλλα δύο πολύ καλά RPGs που περιμένουμε, τα Shadows over Riva και το Nemesis: The Wizardry adventure. Μου φαίνεται ότι δεν θα κάνω τίποτα άλλο μέσα στο 1997 από το να παίζω τα αγαπημένα μου RPGs, για τα οποία το 1996 δεν ήταν και η καλύτερη χρονιά (τι κομψή έκφραση...).

Επειδή σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε τρία παιχνίδια που το ένα είναι πιο βίαιο και αιματηρό από το άλλο (Harvester, Phantasmagoria 2, Realms of Hanting) λέμε τον επόμενο μήνα να αλλάξουμε θεματολογία.

Ετσι, τον Φεβρουάριο θα παρουσιάσουμε τα Clandestiny της Trilobyte, Discworld 2 της Psygnosis και Orion Burger της Sanctuary Woods που -ως γνωστόν- πούλησε το τμήμα των games στην Disney. Και φυσικά θα παρουσιάσουμε και το Diablo, αν τελικά έχει κυκλοφορήσει μέχρι τότε...

Μία έρευνα που έγινε στις ΗΠΑ σχετικά με το τι υπολογιστές χρησιμοποιούν/κατέχουν οι gamers την τελευταία περίοδο έδειξε τα εξής:

Το 1% κατέχει Pentium Pro στα 200 MHz(!), το 69% Pentium, ενώ το 24% 486 και μόνο το 5% Macintosh. Από αυτούς που διαθέτουν Pentium το 21% είναι στα 90 MHz, το 19% στα 133 MHz, το 18% στα 100 MHz, το 16% στα 133 MHz και το 4% στα 75 MHz. Στους κατόχους των 486 κυριαρχεί ο επεξεργαστής στα 66 MHz. Το 57% των χρηστών διαθέτει 16 MB μνήμης (RAM), ενώ το 20% έχει 32 MB και περίπου το 11% 24 MB μνήμης. Τέλος, 98% των μηχανημάτων διαθέτουν CD-ROM drive (μόνο; κι εγώ που νόμιζα το 100%), ενώ το 64% των χρηστών χρησιμοποιεί ως "λειτουργικό" σύστημα τα Windows 95, 12% τα Windows 3.x (σημαντικό νούμερο), μόνο 18% DOS και φυσικά 5% Macintosh. Από τους χρήστες που απάντησαν στην έρευνα το 34% ήταν γυναίκες (τεράστιο νούμερο). Λέτε και στη χώρα μας να υπάρχει τέτοιο ποσοστό χρηστριών και να μην το έχουμε πάρει χαμπάρι; Και τώρα κρατηθείτε καλά... Η πλειοψηφία απάντησε ότι προτιμά τα adventure games που σημαίνει ότι -προς το παρόν τουλάχιστον- κυριαρχούμε...

Αν δεν το πω θα σκάσω. Στο τεύχος του Δεκεμβρίου έγιναν αρκετά λάθη. Και δεν λέω για τις φωτογραφίες του εξωφύλλου όπου μπερδέφτηκαν οι λεζάντες, αλλά και για πάρα πολλές φωτογραφίες στα reviews που, ενώ ήταν μία χαρά, δημοσιεύθηκαν πάρα πολύ "σκοτεινές" και τελικά δεν ξεχώριζες τίποτα ... Αντε και καλή μας χρονιά.

■

Και από τη στήλη αυτήν σας εύχομαι "Καλή Χρονιά". Εξαιτίας όμως του περιορισμένου του χώρου, περνώ κατευθείαν στο θέμα. Σε αυτό το τεύχος θα παρουσιάσουμε το τέλος του Rama διότι παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία.

• του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΤΟ ΦΙΝΑΛΕ ΤΟΥ RAMA

Αφού ολοκληρώσεις την αποστολή σου στο Avian lair και βγεις από αυτό, συναντάς τον Wakefield που σε προειδοποιεί για την αντίστροφη μέτρηση των ατομικών βομβών και σου δίνει τον Falstaff. Από το σημείο αυτό και μέχρι το φινάλε του παιχνιδιού βρίσκεσαι κάτω από έναν ιδιόμορφο χρονικό περιορισμό. Η αντίστροφη μέτρηση κρατά 6 ώρες και σκοπός σου είναι να βρεις την κρυμμένη βόμβα και να την αφοπλίσεις, αν φυσικά θέλεις να επιζήσεις. Η αντίστροφη μέτρηση λειτουργεί σε κανονικό χρόνο όταν είσαι ακίνητος, ενώ "τρέχει" όταν κινείσαι! Προσέξτε το αυτό καλά γιατί οι 6 ώρες δεν είναι πραγματικές και θα χρειαστεί να τα κάνετε όλα στην εντέλεια για να προλάβετε. Μία τακτική είναι να κρατάτε αναλυτικά saves και όταν βεβαιωθείτε ότι κάποιο κομμάτι του παιχνιδιού το "κάνετε" καλά και χωρίς χάσιμο χρόνου, να το παίζετε και να σώζετε τη θέση αυτή, προχωρώντας έτσι σιγά-σιγά.

Αφού πάρεις, λοιπόν, τον Falstaff, πήγαινε κατευθείαν στην Octospider Plaza. Από την είσοδό της πήγαινε προς το τετράεδρο στα δεξιά και από εδώ πήγαινε: αριστερά, μπροστά 3 φορές, δεξιά, μπροστά, αριστερά σε μία σειρά από γκρίζα τετράγωνα στο πίσω μέρος της πλατείας. Η πόρτα εδώ έχει αποκαλυφθεί από το prism-tetrahedron puzzle που έλυσες πρωτύτερα.

Κάνε κλικ στο εξαγωνικό access panel και βάλε στην κάτω υποδοχή το οκταγωνικό octospider icon και το costume pendant στην πάνω υποδοχή. Προχώρα πίσω, μπροστά τρεις φορές, δεξιά, μπροστά (και αριστερά) δύο φορές, αριστερά, μπροστά (και δεξιά) τρεις φορές, δεξιά τρεις φορές και μπροστά πέντε φορές στο δωμάτιο με το octaspiders. Κάνε κλικ στην πόρτα μπροστά σου και μετά κλικ στην κάτω-αριστερή πλευρά της "καγκελωτής" πόρτας. Κάνε κλικ τον Falstaff στο blue-orange octahedron για να το πάρεις. Κάνε πίσω, δεξιά, πίσω, δεξιά. Κάνε δύο φορές κλικ στην στολή της Sabatini στο έδαφος και πάρε τα 3 datacubes.

Βάλε τα στον Wrist computer για να πάρεις πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις συνωμοσίες μέσα στην αποστολή. Πήγαινε πίσω, δύο φορές αριστερά και πίεσε το τρίτο από αριστερά πλήκτρο στο πιο αριστερά πληκτρολόγιο όπως κοιτάς την οθόνη.

Κάνε δύο φορές αριστερά και κάνε κλικ στο panel στον τοίχο. Από το inventory σου πάρε το indigo-yellow jewel και βάλε το στην αντίστοιχη υποδοχή. Τώρα πάρε όλα τα octahedra από το panel (οπωσδήποτε το orange-red στο κάτω μέρος). Τώρα πήγαινε πίσω, αριστερά, δύο μπροστά και κάνε κλικ στην πόρτα. Πάρε από το inventory σου το blue-orange jewel και κάνε το κλικ στην αντίστοιχη υποδοχή στην πόρτα. Την ανοίγεις.

Προχώρα δύο μπροστά και κοίτα ψηλά στο ταβάνι. Είναι από τα πιο σημαντικά puzzles του παιχνιδιού και αλλάζει τυχαία (random) κάθε φορά που πατάς πάνω στην πλατφόρμα που στέκεσαι τώρα. Πρέπει να το λύσεις οπωσδήποτε για να φτάσεις στο κατώτερο επίπεδο του octospider lair. Λειτουργεί με τη λογική του δεξιόστροφου δείκτη του ρολογιού. Ξεκινάς να μετράς από τη θέση που είναι το τετράχρωμο κομμάτι και προς τα δεξιά και ψάχνεις το λευκό κομμάτι. Για κάθε επιπλέον θέση του εξωτερικού κύκλου πολλαπλασιάζεις 1, ενώ για κάθε επιπλέον θέση του εσωτερικού κύκλου πολλαπλασιάζεις 8. Το άθροισμα είναι ένας κωδικός που θα πρέπει να τον "βάλεις" σε ένα alien device που θα βρεις αργότερα. (Για παράδειγμα, αν το λευκό κομμάτι είναι στον εξωτερικό κύκλο στη θέση 4 και στον εσωτερικό κύκλο στη θέση 6 - δηλαδή απέχει το πρώτο 1 θέση και το δεύτερο 2 θέσεις - τότε μετράς: 1x4 + 2x8 = 20).

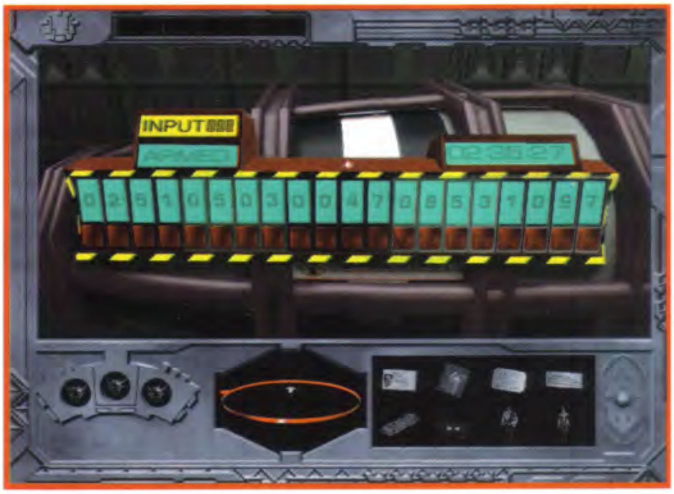


Από εδώ πήγαινε αριστερά δύο φορές και μετά μπροστά. Κάνε κλικ στην πόρτα και βάλε το yellow-red jewel από το inventory στην αντίστοιχη υποδοχή. Την ανοίγεις. Προχώρα μπροστά έξι φορές, δεξιά και κάνε κλικ στο alien device. Πάτα στο γκριζωπό πλήκτρο στο κάτω μέρος. Τώρα μετρώντας κάθετα κάνε κλικ στη θέση που αντιστοιχεί στο άθροισμα που βρήκες πριν από το puzzle της οροφής και που είπαμε ότι είναι random (στο παράδειγμά μας είναι 20). Ξαναπατάς το γκριζωπό πλήκτρο στο κάτω μέρος και τώρα θα καταλάβεις ότι έχεις βάλει το σωστό κωδικό-νούμερο από το αν οι ακίδες-ακτίνες στον κύκλο αριστερά έχουν μετακινηθεί προς τα έξω στον κύκλο. Τώρα πήγαινε πίσω, αριστερά, κάνε κλικ στην πόρτα και βάλε το green-red jewel από το inventory στην αντίστοιχη υποδοχή. Την ανοίγεις. Προχώρα μπροστά δύο φορές, αριστερά, μπροστά, κάτω, μπροστά τρεις φορές, δεξιά στο κατώτερο επίπεδο του octospider lair. Κάνε κλικ στο octospider lair map και κάνε κλικ στο μπλε πλήκτρο για να ενεργοποιήσεις μία πόρτα στο πιο πάνω επίπεδο (το δίχρωμο τετράπλευρο θα αναβοσβήνει). Στέκεσαι πάλι πάνω σε μία πλατφόρμα με ένα puzzle στην οροφή της. Πήγαινε πίσω και κοίτα πάνω. Βρες όπως και πριν τον κωδικό αριθμό του puzzle (είπαμε ότι είναι τυχαίο και ότι αλλάζει κάθε φορά που πατάς στην πλατφόρμα). Πήγαινε πίσω, δεξιά και μπροστά τρεις φορές. Στο alien device βάλε τον νέο κωδικό αριθμό που βρήκες μόλις πριν, για να ενεργοποιήσεις τα spikes στο access tube μέσω του οποίου ανεβοκατεβαίνεις στο επίπεδο

αυτό. Πήγαινε πίσω, αριστερά, μπροστά, δεξιά και πρόσεξε στο έδαφος το σταυρό του O'Toole.

Πήγαινε πάνω, μπρος, δεξιά και πήγαινε στην αριστερή πόρτα όπως βλέπεις. Βάλε το violet-blue jewel από το inventory στην αντίστοιχη υποδοχή. Την ανοίγεις.

Προχώρησε μπροστά, δεξιά μπροστά στο μουσείο των octospider. Κοίταξε προσεκτικά όλα τα εκθέματα (ανάμεσα στ' άλλα, βλέπεις και ένα μέρος του κωδικού που θα χρειαστείς για την απενεργοποίηση της βόμβας). Αφού τα δεις όλα, προχώρα στην κλειστή πόρτα και βάλε το orange-red jewel από το inventory στην αντίστοιχη υποδοχή. Την ανοίγεις. Μπες στο δωμάτιο και παρατήρησε τον octoteacher. Οταν δείξει 7 και περιμένει την απάντησή σου, κάνε κλικ στην πάνω αριστερή γωνία (κλικ την ανοικτή παλάμη και όχι το τεντωμένο δάκτυλο) του έγχρωμου πολυκύβου ώστε αυτός να περιστραφεί κατά το 1/4 (κατά μία πλευρά, δηλαδή) και τώρα κάνε κλικ στο δεύτερο από κάτω τετράγωνο/ πλευρά). Κερδίζεις και αυτός σου δίνει την catechism card του O'Toole και φεύγει. Κάνε κλικ (LOOK) την κάρτα αυτή στα Raman's eyes (τις 3 μπάλες) κάτω αριστερά και περιέστρεψε την κάρτα για να δεις τι γράφει στο πίσω μέρος της. Είναι μέρος του κωδικού που θα χρειαστείς για την απενεργοποίηση της βόμβας. Πάρε από το επάνω μέρος του έγχρωμου πολυκύβου τη favorite-number chart του O'Toole και εξέτασέ την με τον ίδιο τρόπο (LOOK). Πάρε και το organic lump από το πιατάκι φαγητού. Τώρα πήγαινε 2 φορές αριστερά, 3 μπροστά, αριστερά, 2 μπροστά, δεξιά, μπροστά, κάτω, 4 μπροστά, αριστερά, μπροστά. Είσαι στο subway station. Βάλε πρώτα το organic lump στο μικροσκοπικό subway car και μετά τον Falstaff. Τώρα βλέπεις μέσω



αυτού. Πάρε το organic lump στο inventory σου και κάνε κλικ στο άσπρο πλήκτρο για να ξεκινήσει το τρενάκι. Φτάνοντας προχώρα μπροστά. Κάνε μία πλήρη περιστροφή (360 μοίρες) για να δεις τι ακριβώς συμβαίνει στο χώρο αυτόν. Γύρνα αριστερά και πάρε το laser gun από τον τοίχο (δύο φορές κλικ). Πήγαινε πίσω και δεξιά. Βάλε το organic lump στο άδειο πιατάκι φαγητού και αφού το μικρό octospider γυρίσει στο φαγητό του, γύρνα δεξιά και πάρε την ID card του O'Toole από τον τοίχο. Εξέτασε την (LOOK) και πρόσεξε τους σημειωμένους αριθμούς. Πήγαινε πίσω και δεξιά, μπες στο subway car και πατώντας το πλήκτρο γύρνα πίσω. Βγες έξω, βάλε τον Falstaff στο inventory σου, γύρνα δεξιά και μπες στο μεγάλο subway car. Πρόσεξε το μαντίλι της Sabatini στον τοίχο (κάνε κλικ τον Puck σε αυτό). Γύρνα αριστερά, μπροστά, πήγαινε προς την πόρτα στ' αριστερά. Προχώρα μπροστά. Πατώντας στην πλατφόρμα κοίταξε ξανά στην οροφή, κατέγραψε τον νέο κωδικό αριθμό και προχώρησε ίσια στο alien device. Βάλε όπως και πριν τον νέο κωδικό αριθμό και αφού τα κάνεις όλα σωστά και εμφανιστούν τα spices, ανέβα επάνω. Γύρνα δεξιά και αφού περάσεις τη δεξιά πόρτα, πήγαινε 7 φορές μπροστά, 3 δεξιά, 3 μπροστά, αριστερά, πάνω (αριστερά) - μπροστά, μπροστά, αριστερά, πάνω (δεξιά) - μπροστά, 2 μπροστά και βγαίνεις πίσω στην Octospider Plaza. Τώρα πήγαινε δεξιά, μπροστά, αριστερά, 2 μπροστά, δεξιά, μπροστά. Από εδώ πήγαινε κατευθείαν στη Human Plaza όπου και διαδραματίζεται το φινάλε του παιχνιδιού.

Από την είσοδο της Human Plaza πήγαινε: δεξιά, 3 φορές μπροστά, στην πόρτα που πριν δεν μπορούσες να φθάσεις, στην άλλη μεριά του chasm (για να ανοίξεις τη γέφυρα πάνω από το chasm, πρέπει να έχεις λύσει πριν το puzzle στο subway στην άλλη μεριά αυτής της πλατείας). Κάνε κλικ στο εξαγωνικό access panel και βάλε το pool pendant στην αριστερή όπως κοιτάς μεριά και το human icon στη δεξιά. Πήγαινε πίσω και 2 μπροστά. Λύσε το puzzle αυτό βάζοντας όλους του δακτυλίους να δείχνουν 9 (κλικ στον εσωτερικό 3 φορές, κλικ στον μεσαίο 1 φορά, κλικ στον εξωτερικό 4 φορές). Επιτέλους, βλέπεις τη βόμβα. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Προχώρα μπροστά, αριστερά, μπροστά, δεξιά. Χρησιμοποίησε το green laser gun στον καθρέφτη απέναντι, έτσι ώστε το crane biot να αιχμαλωτίσει το spider biot. Τώρα πήγαινε: δεξιά, μπροστά, αριστερά και μπροστά. Κάνε πάλι SAVE και κάνε κλικ στη βόμβα.

Ο κωδικός της αποτελείται από 5 τετραψήφια νούμερα.

Το πίσω μέρος της catechism card του O'Toole μας δίνει το:
15,—,—,—,33.

Από την sequence chart του O'Toole βρίσκουμε ότι τα 15 και 33 αντιστοιχούν στα: 0251 και 1097. Το δεύτερο κατά σειρά νούμερο είναι αυτό που υπάρχει στο πίσω μέρος της φωτογραφίας του O'Toole (ταιριάζει με τα δύο νούμερα που υπάρχουν ήδη στη βόμβα) και στην περίπτωσή μας αυτό είναι το 22, που από την sequence chart του O'Toole αντιστοιχεί στο 0503. Το τρίτο και τέταρτο κατά σειρά νούμερο είναι αυτά που υπάρχουν στην ID Card. Στην περίπτωσή μας αυτά είναι τα 3 και 29 που μέσω της sequence chart O'Toole βρίσκουμε ότι αντιστοιχούν στα 0047 και 0853. (Νομίζω ότι τα πρώτο, τρίτο, τέταρτο και πέμπτο νούμερο είναι κοινά σε όλα τα παιχνίδια. Αυτό που πρέπει να αλλάζει είναι το δεύτερο, αυτό δηλαδή που υπάρχει στο πίσω μέρος της φωτογραφίας του O'Toole.)

Βάζοντάς τα κατά σειρά, στο παράδειγμά μας φυσικά, δίνουν το νούμερο "0251,0503,0047,0853,1097".

Πατώντας τα κόκκινα πλήκτρα βάλε το νούμερο που βγαίνει από τα αντίστοιχα στοιχεία του παιχνιδιού σου. Εχεις τρεις προσπάθειες προτού εκραγεί η βόμβα. Οταν βάλεις όλο το νούμερο, κάνε κλικ στο κίτρινο πλήκτρο που γράφει "INPUT". Αν τα έχεις κάνει σωστά, θα ακούσεις ένα χαρακτηριστικό φύσημα. Πηγαίνεις πίσω και παίρνεις ένα μήνυμα από τη Nicole για την επιτυχία σου. Τώρα πήγαινε 2 φορές δεξιά, 4 μπροστά και παρακολούθησε το φινάλε με τον Arthur C. Clarke αυτοπροσώπως. ■

SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE ROSE TATOO

MISSION ACCOMPLISHED!

Τη λύση του καλύτερου αστυνομικού adventure της χρονιάς που πέρασε σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα από τη στήλη. Πρόκειται για τη νέα περιπέτεια του θρυλικού Sherlock Holmes με τίτλο The Case of The Rose Tatoo. Είστε έτοιμοι; The game is afoot!

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr

Μετά το τέλος της εισαγωγής, παίρνετε το ρόλο του Watson. Ξυπνήστε τον Wiggins και μιλήστε του (φροντίστε στα talk να εξαντλείτε όλες τις πιθανές απαντήσεις). Πηγαίνετε στη Scotland Yard και μιλήστε με τον αστυνομικό, ο οποίος δεν θα σας αφήσει να περάσετε. Κουβεντιάστε με τον Augie, ο οποίος θα σας δώσει μια ιδέα για να τραβήξετε την προσοχή του αστυνομικού. Συζητήστε ξανά με τον αστυνομικό και θα μάθετε για αρκετές σημαντικές τοποθεσίες.

Ωρα για μια επίσκεψη στο Diogenes Club. Rumble the debris, δεν θα ανακαλύψετε τίποτα. Talk to constable, σας λέει πως η είσοδος επιτρέπεται μόνο στα μέλη του club.

Επόμενος σταθμός σας το St Bart Hospital. Talk to patient, talk to Matron. Κοιτάξτε τις δύο επιγραφές και τον ασθενή στο επάνω πάτωμα. Look at mural, talk to Matron, talk to injured patient. Τώρα μιλήστε με τη Matron μέχρι να της πείτε πως θέλετε να δείτε τον Mc Cabe. Μπείτε στο νεκροτομείο και συζητήστε με τον Mc Cabe. Ζητήστε του στοιχεία από το πτώμα και παρακαλέστε τον να σας αφήσει να περάσετε στους θαλάμους των ασθενών από το secret pass.

Προχωρήστε αριστερά στο ward. Μιλήστε στην αδελφή και στον Mycroft. Διαβάστε το chart του. Εξετάστε το nightstand και ξανακουβεντιάστε με την αδελφή. Οταν αυτή φύγει για να φέρει νερό, ρωτήστε τον Mycroft για το λόγο που προσκάλεσε τον Holmes στο club. Πάρτε το δαχτυλίδι από το χέρι του και κατευθυνθείτε στο Diogenes Club.

Talk to Constable, δείξτε του το δαχτυλίδι και θα σας επιτρέψει την είσοδο.

Μπείτε μέσα και κοιτάξτε την Dutch Door στα αριστερά. Προσπαθήστε να την ανοίξετε. Εξετάστε το μικρό κουτί στο πάτωμα (μπροστά από το μπαρ).

Συνεχίστε δεξιά στο archway. Εξετάστε το ρολόι στο πάτωμα (θα εμφανιστεί το clock face). Αγγίξτε το ρολόι, ερευνήστε και πάρτε το clock face.

Πίσω στην Baker Street, μιλήστε στον Wiggins και μπείτε στο σπίτι. Χτυπήστε την πόρτα του υπνοδωματίου και μιλήστε στον Holmes. Αρνείται να ξεκινήσει την έρευνα μέχρι να βρεθεί κάποια ένδειξη που να στηρίζει τη θεωρία του εγκλήματος. Use the lab table, analyze clock face, use scraper with clock face, use sodium sulfate with beaker, use distilled water with beaker, use matches with burner. Τώρα τραβήξατε την προσοχή του Sherlock Holmes!



Η ΑΔΕΙΑ ΤΟΥ LESTRADE

Παραμένετε στην Baker Street. Ανοίξτε το μικρό κουτί κοντά στην πόρτα και εξετάστε το. Ανοίξτε την πόρτα της κρεβατοκάμαρας και το ντουλάπι. Κοιτάξτε και προβάρετε τα δύο κοστούμια. Ανοίξτε το portmanteau. Θα ανακαλύψετε μερικά cosmetics. Κοιτάξτε την εικόνα στον τοίχο και, αν θέλετε, παίξτε λίγο βιολί (είναι πάνω στο κρεβάτι) ή ακούστε μουσική (play wax cylinder, crank grammophone). Βγείτε έξω και συζητήστε με τον Dr Watson. Συμβουλευτείτε το ημερολόγιό του. Ανοίξτε το desk και πάρτε το bull's eye lantern. Προσπαθήστε να πάρετε το Billy stick. Ο Watson θα σας αποτρέψει. Βγείτε από το σπίτι και μαζέψτε μερικά pebbles από το έδαφος. Remove scarf από το φράχτη, μιλήστε με τον Wiggins και τον Rigby. Διαβάστε την εφημερίδα (θα ανακαλύψετε τη διεύθυνση της Daily Telegraph). Αγοράστε την εφημερίδα. Αν πεινάτε, δοκιμάστε λίγη από τη σοκολάτα που βρίσκεται στο stand.

Ωρα για μια επίσκεψη στη Scotland Yard. Συζητήστε με τον Augie συλλέγοντας πληροφορίες για την έκρηξη. Σας προκαλεί να παίξετε μαζί του τον "παπά" προκειμένου να σας δώσει τις πληροφορίες που ζητάτε. Δεχτείτε την πρόκληση και διαλέξτε το... χέρι του! Ναι, ο φίλος μας δεν παίζει και τόσο τίμιο παιχνίδι. Αφού σας πει για τον Ιρλανδό τρομοκράτη, talk to Constable. Δώστε του μερικά tips για τα κόλπα του Augie και σας αφήνει να περάσετε στο τμήμα.

Κοιτάξτε τα old woman, bull pen, young woman, prisoner, evidence chest, sergeants. Μιλήστε με τον Desk Sergeant μέχρι να σας συστήσει στον επιθεωρητή Gregson. Talk to Gregson, ζητήστε του άδεια για να αναλάβετε την έρευνα της υπόθεσης. Λέει πως θα βοηθήσει όσο μπορεί, αλλά αυτό που θέλετε είναι εκτός δικαιοδοσίας του. Πείτε στον Desk Sergeant πως ο φυλακισμένος φαίνεται πολύ άρρωστος. Συζητήστε σχετικά και με τον Dr Watson. Ξαναμιλήστε στον Desk Sergeant. Δεν σας πιστεύει. Ψάξτε στη βιβλιοθήκη και θα βρείτε ένα αντίτυπο της Encyclopedia Britannica. Τώρα πείθετε τον Desk Sergeant, ο οποίος έχει απόλυτη εμπιστοσύνη στην εγκυκλοπαίδεια, και δίνει εντολή σε έναν αστυφύλακα να ελέγξει τι λέει η Britannica για τα συμπτώματα που παρουσιάζει ο κρατούμενος. Καταλαβαίνει το λάθος του.

Ο Lestrade είναι πλέον διαθέσιμος, οπότε του ζητάτε να σας δώσει την πολυπόθητη άδεια.



ΣΥΛΛΕΓΟΝΤΑΣ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ

Αρχίζετε τις έρευνες από τον τόπο του εγκλήματος, το Diogenes Club. Σβήστε το φακό, κοιτάξτε το βάζο. Talk to Forbes, σας ζητά άδεια προκειμένου να σας αφήσει να μπείτε. Δείξτε του το permission letter και ξαναμιλήστε του. Μπείτε στο club, ανοίξτε την Dutch door (δυστυχώς μόλις τη σπάσατε). Ερευνήστε το χαλί. Κοιτάξτε προσεκτικά και μυρίστε το small box. Πάρτε το. Μιλήστε στους Forbes και Watson. Μπείτε στο archway, εξετάστε το clock και στη συνέχεια το handle, το οποίο και παίρνετε. Σειρά έχουν τα chair, bookshelves, statue, bust. Προσπαθείτε να λύσετε τις αλυσίδες, ο Forbes όμως δεν θα σας αφήσει.

Examine wreckage, προσπαθήστε να ψάξετε σε αυτά και στο beam. Ανακρίνετε τον Forbes. Με τα πολλά θα μάθετε για έναν περίεργο τύπο που διέφυγε της προσοχής του όταν έπαιρνε το τσάι του. Ζητήστε από τον Watson να αποσπάσει την προσοχή του Forbes για να μπορέσετε να ψάξετε στο beam. Ο Watson θα φύγει και ο Forbes θα τον ακολουθήσει. Τώρα λύστε την αλυσίδα και με αυτήν pull the beam. Ανάψτε τη λάμπα, φωτίστε τα wreckage. Ψάξτε τα προσεκτικά και θα ανακαλύψετε ένα στοιχείο. Πάρτε ξανά τη λάμπα, μιλήστε με τον Watson και φύγετε για το νοσοκομείο.

Ζητήστε από τη Matron να σας αφήσει να μπείτε στο νεκροτομείο. Συζητήστε με τον Watson για να μάθετε το κόλπο που χρησιμοποίησε. Η Matron θα συνεχίσει να μη σας επιτρέπει την είσοδο. Δείξτε της την άδεια του Lestrade. Αρνείται πάλι. Κοιτάξτε τους ασθενείς στο επάνω πάτωμα, το mural και τον άρρωστο στα αριστερά. Εξετάστε και μιλήστε με τον τε-



solve riddle (μπορείτε να πάτε πρώτα στο νοσοκομείο και να πάρετε hints από τον αδελφό σας). Στην πρώτη λέξη βάζετε στη θέση κάθε γράμματος το αμέσως προηγούμενό του στην αλφάβητο, οπότε προκύπτει η λέξη APPLY. Η δεύτερη λέξη περιλαμβάνει όλα τα γράμματα από το H έως το O (H TO O), δηλαδή, H_2O (water). Η ερμηνεία, τέλος, της τρίτης λέξης είναι British Thermal Unit (heat).

Πίσω στην Baker Street, analyze foolscap on lab table, put water in tray, put foolscap in tray, use matches with burner, use wet paper on burner. Το μήνυμα λέει να ψάξετε τα ελληνικά βιβλία. Επιστρέψτε στο διαμέρισμα του Mycroft και ψάξτε τα βιβλία. Συγκρατήστε το όνομα "Manutius Aldine". Στη Βίβλο peruse beginning, θα βρείτε ένα blank parchment. Στο υπνοδωμάτιο, examine pen (βρίσκεται στο desk, αλλά θα δυσκολευτείτε λίγο να το εντοπίσετε), test pen, shake pen, taste pen. Στην Baker Street, analyze parchment on lab table. Βάλτε στο beaker τα iodine και distilled water. Light burner, hold paper on beaker. Τώρα μπορείτε να διαβάσετε το μήνυμα για μια συνωμοσία που σχετίζεται με μια μυστική formula.

λευταίο. Ρωτήστε τη Matron γιατί αφήνει τον άρρωστο στο διάδρομο. Κουβεντιάστε με τον Watson και στη συνέχεια ξανά με τον ασθενή που βρίσκεται στο διάδρομο. Μετακινήστε τον. Η Matron θα αρχίσει να τον κυνηγά ανοίγοντας το δρόμο προς το νεκροτομείο. Μπείτε και μιλήστε στον Mc Cabe. Δείξτε του την άδεια, ξανασυζητήστε μαζί του και κοιτάξτε το πτώμα. Ζητήστε του να σας αφήσει να το εξετάσετε λεπτομερώς.

Αφού ερευνήσετε, γυρίσετε και μυρίσετε το πτώμα, ζητήστε από τον Mc Cabe να σας επιτρέψει να ρίξετε μια ματιά στα ρούχα που φορούσε ο νεκρός. Ανοίξτε το cabinet, examine clothes. Ρωτήστε τον Mc Cabe για το κάψιμο στην πλάτη του Sir Hubert. Talk to Watson, enter ward. Μιλήστε με την αδελφή, διαβάστε το Mycroft's chart (θα ανακαλύψετε μια απόδειξη). Πάρτε και διαβάστε την απόδειξη. Talk to Mycroft, talk to Watson. Βγείτε από το νοσοκομείο και κατευθυνθείτε στο διαμέρισμα του Mycroft.

Ρίξτε μια ματιά στα φυτά δίπλα στην πόρτα και στη συνέχεια μιλήστε στο φύλακα. Δείξτε του την κάρτα σας, το summon letter και το permission letter.

Δεν θα σας αφήσει να μπείτε στο σπίτι. Προσπαθήστε να κουβεντιάσετε με τον αμαξά. Μόλις όμως τον πλησιάσετε θα απομακρυνθεί. Ζητήστε από τον Watson να τον ακολουθήσει. Περιμένετε να επιστρέψει ο φίλος σας και ρωτήστε τον για τα αποτελέσματα της παρακολούθησης. Πηγαίνετε στο νοσοκομείο και συζητήστε με τη Matron. Τώρα μπορείτε να την απειλήσετε. Δείξτε της την απόδειξη και πιέστε την να σας δώσει το κλειδί. Πάρτε το και επιστρέψτε στο διαμέρισμα του Mycroft. Δείξτε το κλειδί στο φύλακα. Θα συνεχίσει να σας απαγορεύει την είσοδο. Ο αμαξάς θα επιστρέψει. Μιλήστε του και ζητήστε του να επιβεβαιώσει πως είστε πράγματι ο Sherlock Holmes. Τώρα ο φύλακας σας πιστεύει και μπορείτε να μπείτε στο διαμέρισμα του αδελφού σας.

Μετακινήστε την εικόνα πάνω από το τζάκι, για να αποκαλυφθεί ένα κρυφό χρηματοκιβώτιο. Ανοίξτε το. Δυστυχώς δεν περιέχει τίποτα. Προσπαθήστε να σηκώσετε το άγαλμα. Μετακινήστε το στα αριστερά. Άνθρακας κι εδώ ο θησαυρός.

Ψάξτε τα bookshelves, συζητήστε με τον Watson και διαβάστε τη Βίβλο. Καθίστε στην καρέκλα για λίγο. Πηγαίνετε στην κρεβατοκάμαρα στα δεξιά. Ψάξτε στο desk. Μετακινήστε το candlestick, ανάψτε το και εξετάστε το foolscap. Θα ανακαλύψετε τον κωδικό BQQMZ HIJKLMNO & BTU. Πάρτε το foolscap και διαβάστε τα λεξικά. Μιλήστε στον Watson και

ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB

Μιλήστε με τον Watson, ψάξτε το directory που βρίσκεται στο desk. Θα μάθετε τις διευθύνσεις των Silverbridge, Lawton και Pratt. Επισκεφθείτε τον αδελφό σας στο νοσοκομείο και ρωτήστε τον για τον Dewer. Θα σας πει πού μπορείτε να τον εντοπίσετε. Στο Dewer Laboratory, ανακρίνετε

τον Dewer και δώστε του το spring για ανάλυση. Συμμαζέψτε το τραπέζι και κουβεντιάστε με τον Watson.

Αγγίξτε το iron stove στο πίσω μέρος του εργαστηρίου. Ανοίξτε το, εξετάστε τη formula και ρωτήστε τον Dewer για αυτήν. Σειρά έχει ο Lawton.

Προσπαθήστε να ξεφυλλίσετε το άλμπουμ στο τραπέζι. Είναι δυστυχώς κλειδωμένο. Κοιτάξτε τον μπάτλερ και ζητήστε του να καλέσει τον Sir Lawton.

Οταν φύγει, δοκιμάστε να ανεβείτε τις σκάλες. Ο μπάτλερ θα επιστρέψει για να σας κάνει παρατήρηση. Listen to the door, talk to butler. Ακολουθήστε τον μέσα, ερευνήστε τα πάντα και ανακρίνετε τον Lawton. Θα αρνηθεί να σας δώσει πληροφορίες για τη formula. Αφήστε τον προς το παρόν. Φεύγοντας από το σπίτι, δώστε την κάρτα σας στον μπάτλερ.

Επόμενος στη λίστα σας είναι ο Silverbridge. Μιλήστε στον υπηρέτη, take mint από το μπολ, taste mint. Εξετάστε όλα τα περιεχόμενα του δωματίου. Σας δημιουργείται η αίσθηση πως υπάρχει στο σπίτι ένα μικρό παιδί. Ξανασυζητήστε με τον υπηρέτη, πείτε του πως θα περιμένετε τον Silverbridge στο σπίτι σας.

Στο Pratt's Loft, κοιτάξτε τη γυναίκα και όλα τα αντικείμενα του δωματίου. Ανακρίνετε τη γυναίκα. Σας λέει πως ο Pratt απουσιάζει σε διακοπές. Ζητήστε της να επικοινωνήσει μαζί σας αν μάθει νέα για τον Pratt.

ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ ΠΤΩΜΑ ΣΤΟΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ

Πηγαίνετε στην Baker Street. Μόλις μπείτε στο σπίτι σας, κάποιος χτυπά την πόρτα. Είναι η Mrs Hudson, που σας δίνει ένα τηλεγράφημα από τον Lestrade.



Διαβάστε το. Ο επιθεωρητής σάς ζητά να εξετάσετε ένα πτώμα που βρέθηκε στο Cleopatra Needle. Συζητήστε με τον Watson και κατευθυνθείτε εκεί. Ψάξτε τα σκαλοπάτια, θα ανακαλύψετε μερικά παράξενα σημάδια. Talk to Constable, δείξτε του το τηλεγράφημα του Lestrade. Θα συνεργαστεί μαζί σας. Μιλήστε μαζί του και κατόπιν πηγαίνετε στη Scotland Yard.

Ρωτήστε τον Lestrade για το πτώμα και τον Desk Sergeant για τα victim's belongings. Σας συμβουλεύει να επισκεφθείτε το νοσοκομείο, κάτι το οποίο κάνετε. Κουβεντιάστε με τον Mc Cabe, δείξτε του το τηλεγράφημα και ξανασυζητήστε μαζί του. Εξετάστε και μυρίστε το πτώμα (θα βρείτε ένα rose tatoo). Επαναλάβετε την εξέταση του πτώματος και ζητήστε από τον Mc Cabe άδεια για να ερευνήσετε τα victim's belongings. Ανοίξτε τη ντουλάπα και ψάξτε τα ρούχα του, δεν υπάρχει απολύτως τίποτα. Εξετάστε το καπέλο, πάρτε το μαζί σας. Παρακαλέστε τον Mc Cabe να σας αφήσει να ερευνήσετε το πτώμα του Hubert για άλλη μια φορά. Ανοίξτε το επάνω δεξιά συρτάρι. Χμ... το πτώμα άρχισε να γίνεται μπλε. Συζητήστε την υπόθεση με τον Watson και κάντε μια ακόμα κουβέντα με τον Mc Cabe για το πτώμα.

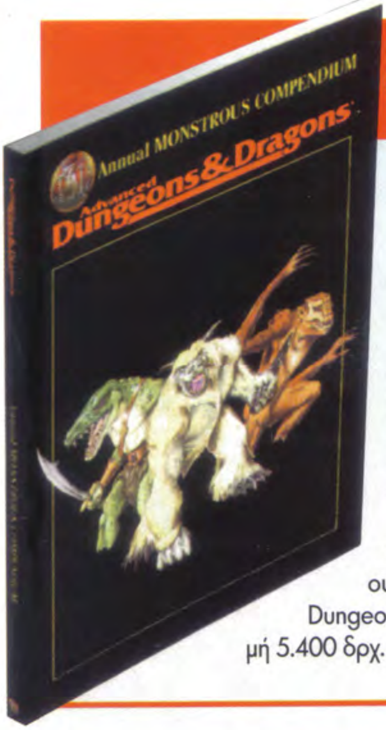
Ωρα να ανακρίνετε τον Jesse Needhem που ανακάλυψε το πτώμα. Γίνεται αρκετά πιεστικός, μέχρι να σας πει την αλήθεια. Κουβεντιάστε με τον Watson. Ανοίξτε το μπαούλο και ψάξτε το προσεκτικά. Εξετάστε τη σχολική γραβάτα. Ανακρίνετε πάλι τον Jesse μέχρι να παραδεχτεί πως πήρε τα πράγματα που υπήρχαν στο πτώμα. Μιλήστε στον Watson και τον Jesse ξανά. Εξετάστε το ρολόι που αφήνει ο τελευταίος επάνω στο τζάκι και δώστε το πίσω σε αυτόν. Μιλήστε του και θα δεχθεί να σας ακολουθήσει στο Needle.

Μόλις φτάσετε στον προορισμό σας, ψάξτε προσεκτικά τα σκαλοπάτια. Examine blood stain, ρωτήστε τον Jesse για τα τραγικά γεγονότα. Μετά την εξιστόρησή του, ανάψτε τη λάμπα στα σκαλοπάτια. Εξετάστε και πάρτε το shiny disc και το button. Κοιτάξτε και χρησιμοποιήστε το gaff hook. Μιλήστε με τον Watson και ζητήστε από τον Jesse να σας βοηθήσει να εντοπίσετε το όπλο.

Ξαναχρησιμοποιήστε το hook, αφού ο Jesse συμφωνήσει να συνεργαστεί. Δοκιμάστε το όπλο και πάρτε το μαζί σας. Μην ξεχάσετε να μαζέψετε και τη λάμπα!

Στο σημείο αυτό όμως θα χρειαστεί να σταματήσουμε γι' αυτόν το μήνα. Η λύση του adventure, λόγω του μεγάλου μεγέθους του, θα συνεχιστεί στο επόμενο τεύχος. ■

ROLE PLAYING GAMES



MONSTROUS COMPENDIUM ANNUAL, VOLUME THREE

Η τρίτη ετήσια έκδοση του MONSTROUS MANUAL με καινούρια τέρατα που δημιουργήθηκαν για τη σειρά AD&D και έγιναν γνωστά από περιοδικά όπως τα DRAGON, DUNGEON και POLYHEDRON. Επιπλέον, στο βιβλίο θα βρείτε και όντα που εμφανίζονται για πρώτη φορά.

Monstrous Compendium για το AD&D και για αρχάριους έως έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Δεκέμβριος '96/Τιμή 5.400 δρχ.

HOW THE MIGHTY ARE FALLEN



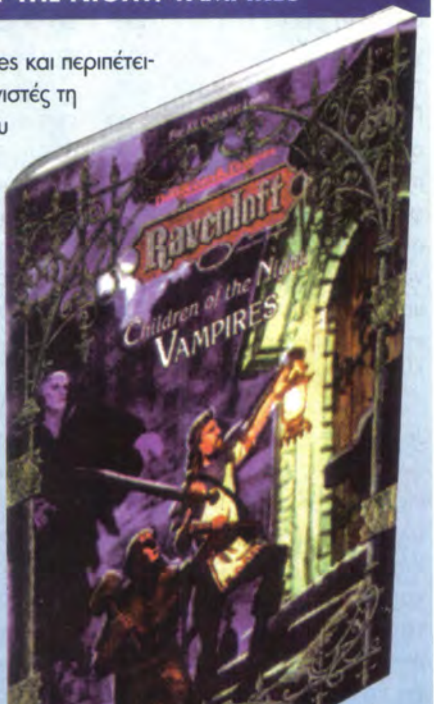
Η πρώτη περιπέτεια του campaign ARCANE AGE θέλει την επανάσταση να σιγοβράζει κάτω από τη φαινομενικά "τέλεια" κοινωνία του Netheril. Για χαρακτήρες επιπέδων 8 έως 12.

Περιπέτεια για το ARCANE AGE για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Δεκέμβριος '96/Τιμή 3.600 δρχ.

CHILDREN OF THE NIGHT: VAMPIRES

Δεκατρία vampires και περιπέτειες με πρωταγωνιστές τη βαφτισιμιά του κόμη Strahd von Zarovich, τη Lyssa, τον Jander Sunstar και έντεκα ακόμη μοναδικούς άρχοντες της νύχτας. Λεπτομερείς βιογραφικές πληροφορίες με τις οποίες οι Dungeon Masters θα μπορέσουν να ενσωματώσουν οποιοδήποτε από τα προηγούμενα vampires στα παιχνίδια τους.

Βοήθημα για το Ravenloft και για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Δεκέμβριος '96/Τιμή 4.500 δρχ.



STJORDVIK DOMAIN SOURCEBOOK

Ηρθε η ώρα να κυβερνήσετε το δεύτερο βασίλειο του Rjurik. Το Stjordvik είναι ένα βασίλειο πολεμιστών που μαστίζεται από λεγεώνες άγριων ανθρωποειδών. Στο βοήθημα αυτό οι παίκτες θα βρουν λεπτομερείς πληροφορίες για τους ανθρώπους του Stjordvik, την κουλτούρα τους, την ιστορία και τη γεωγραφία της χώρας καθώς και ιδέες για περιπέτειες.

Βοήθημα του Birthright για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες/Δεκέμβριος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

TUARHIEVEL DOMAIN SOURCEBOOK

Η Tuarhievel είναι το πρώτο βασίλειο elves που μπορείτε να κυβερνήσετε στον κόσμο του BIRTHRIGHT. Το βιβλίο δίνει στους παίκτες λεπτομερείς πληροφορίες για τα elves της Cerilia και μάλιστα είναι το μόνο βιβλίο μέσα στο 1996 που εστιάζει στην κουλτούρα τους.

Βοήθημα για το Birthright για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες/Δεκέμβριος '96/Τιμή 2.250 δρχ.



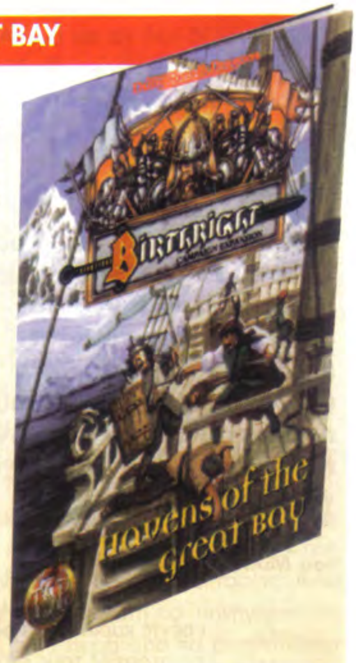
SPELLFIRE REFERENCE GUIDE, VOLUME 2



Πρόκειται για την τελευταία έκδοση των κανόνων του παιχνιδιού που συμπληρώνεται με διαγράμματα και παραδείγματα. Σε κάποια από τα κεφάλαιά της θα βρείτε στρατηγικές για φτιάξιμο decus, τακτικές παιξίματος, παραλλαγές κανονισμών και κανόνες τουρνουά. Επίσης, στις σελίδες του θα δείτε όλες τις μεμονωμένες κάρτες που κυκλοφόρησαν για τα decus της 3ης και 4ης έκδοσης καθώς και για τα Boosters 5-11 για το 1995 και 1996. Ολα αυτά έγχρωμα και με την ένδειξη σπανιότητάς τους - συνολικά περισσότερες από 1.000 κάρτες.

Βοήθημα για το Spellfire cardgame/Δεκέμβριος '96/Τιμή 5.400 δρχ.

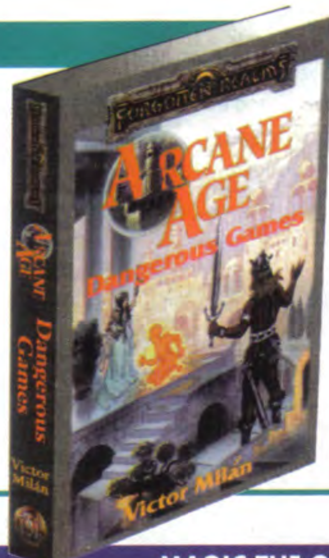
HAVENS OF THE GREAT BAY



Νέες χώρες ανοίγονται στους ήρωές μας για να τις εξερευνήσουν, να τις κατακτήσουν και να τις κυβερνήσουν! Η αναγεννησιακή κουλτούρα των εμπόρων της Brecht περιγράφεται με κάθε λεπτομέρεια στο βοήθημα αυτό, ενώ παράλληλα δίνονται γεωγραφικές, ιστορικές και πολιτικές λεπτομέρειες των χωρών και των λαών που ζουν στη σκιά των Abominations.

Επέκταση κόσμου για το Birthright για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Δεκέμβριος '96/Τιμή 6.750 δρχ.

DANGEROUS GAMES



Το δεύτερο βιβλίο της τριλογίας Netheril των Forgotten Realms. Μόλις φθάνει στη θρυλική μαγική πόλη, ο βάρβαρος βρίσκεται μπλεγμένος στην κεντρική σύγκρουση της αυτοκρατορίας.

Τριλογία Netheril, Δεύτερο Βιβλίο/Δεκέμβριος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

DOORS TO THE UNKNOWN



Συλλογή τεσσάρων σύντομων περιπετειών στις οποίες οι παίκτες θα γνωρίσουν όλα τα θανατηφόρα και αλλόκοτα πράγματα που ενεδρεύουν στους Αστρικούς, Εσω-και Εξωτερικούς Πλανήτες. Καίτοι κάθε περιπέτεια παίζεται και ξεχωριστά, μόνο εκείνοι οι παίκτες που θα παίξουν και τις τέσσερις θα μπορέσουν να ανακαλύψουν το μυστικό που τις συνδέει. Για χαρακτήρες επιπέδων 2 έως 10.

Περιπέτεια για το Planescape για έμπειρους έως πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Δεκέμβριος '96/ Τιμή 3.600 δρχ.

MAGIC THE GATHERING MULTIVERSE GIFT BOX

Από τους Wizards of the Coast κυκλοφόρησε η συσκευασία Multiverse που περιέχει τα ακόλουθα:

- 12 κάρτες της ιταλικής έκδοσης των Alliances
- 12 κάρτες της ιαπωνικής έκδοσης των Chronicles
- 8 κάρτες της γερμανικής έκδοσης Renaissance
- 8 κάρτες της γαλλικής έκδοσης των Homelands και
- 30 κάρτες των VISIONS. Ενα καινούριο expansion του MIRAGE που θα κυκλοφορήσει το Φεβρουάριο.

Ολα αυτά σε θήκη που θα σας φανεί χρήσιμη για αποθήκευση.

Τιμή 5.900 δρχ./Περιορισμένη έκδοση

BATTLETECH: THE CARD GAME

Βρισκόμαστε στο 3050 μ.Χ. Η ανθρωπότητα έχει εξαπλωθεί στα άστρα, φτιάχνοντας αποικίες σε εκατοντάδες πλανήτες. Βασίλεια και αυτοκρατορίες ανεβαίνουν και πέφτουν μέσω ατέλειωτων πολέμων για την κυριαρχία του γνωστού σύμπαντος.

του Μίλτου Κύρκου

Οι πέντε κύριοι οίκοι οδηγούν τις στρατιές τους ενάντια στη λαίλαπα των τεχνολογικά ανώτερων φατριών, πνίγοντας το σύμπαν στο αίμα και τις σφαίρες. Στα πεδία μάχης αυτής της εποχής ο άνθρωπος έχει πάψει πλέον να αποτελεί σημαντικό παράγοντα για την έκβαση των συγκρούσεων, μια και έχουν αναλάβει πλέον τεράστιες ανθρωπόμορφες πολεμικές μηχανές, τα Battlemechs, τεράστια ρομπότ με αρκετή ισχύ πυρός για να ισοπεδώσουν ολόκληρα οικοδομικά τετράγωνα. Αυτός ο κόσμος είναι το σύμπαν του Battletech, ενός παιχνιδιού στρατηγικής και ρόλων το οποίο κυκλοφορεί εδώ και πολλά χρόνια, γνωρίζοντας μεγάλη επιτυχία παγκοσμίως. Στο παιχνίδι αυτό οι παίκτες καλούνται να οδηγήσουν ομάδες από Battlemechs ενάντια σε αυτές των αντιπάλων τους μέχρι τελικής καταστροφής. Προσφάτως έχουν κυκλοφορήσει και επιτυχημένα computer games από την Activision που μεταφέρουν τέλεια το πνεύμα και τη δύναμη του παιχνιδιού (Mechwarrior II, Ghost Bear Legacy, Mercenaries).





Υστερα από όλα αυτά δεν θα μπορούσαν βέβαια να λείψουν και οι κάρτες. Ετσι, λοιπόν, πριν από μερικούς μήνες, έφτασε στην Ελλάδα και το νέο δημιούργημα της Wizards of the Coast (η εταιρία που έβγαλε στην κυκλοφορία το Magic: The Gathering), που φυσικά δεν είναι άλλο από το Battletech: The Card Game. Δημιουργία του Richard Garfield σε στενή συνεργασία με τη Fasa (η εταιρία που δημιούργησε τον κόσμο και το σύστημα του Battletech), το παιχνίδι έχει ήδη αρχίσει να κατακτά την ελληνική αγορά. Ιδιαίτερα εύκολο στους κανόνες, γρήγορο και ενδιαφέρον, αποτελεί το καλύτερο ίσως παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας με κάρτες που κυκλοφορεί αυτήν τη στιγμή παγκοσμίως. Η λογική του είναι ιδιαίτερα απλή. Κάθε παίκτης έχει τη δική του τράπουλα και στόχος του είναι να εξαντλήσει τις δυνάμεις του αντιπάλου κάνοντας επιθέσεις με τα Battlemechs στις αποθήκες του εχθρού. Οι κάρτες χωρίζονται σε Battlemechs, πιλότους, κάρτες αποστολών, διάφορες προσωπικότητες από τον κόσμο του παιχνιδιού καθώς και κάρτες πρώτων υλών. Σε κάθε γύρο οι παίκτες κατεβάζουν κάποιες κάρτες στο τραπέζι, προσπαθώντας να φτιάξουν μια ισχυρή γραμμή παραγωγής από κάρτες πρώτων υλών και να αρχίσουν να παράγουν Battlemechs. Αφού οι πολεμικές μηχανές είναι έτοιμες, οι παίκτες τούς δίνουν διάφορες επιθετικές και αμυντικές αποστολές με σκοπό πάντα να εξαντλήσουν τις αποθήκες του αντιπάλου, οι οποίες στο παιχνίδι αναπαρίστανται από τις κάρτες που απομένουν στην τράπουλά του. Τα Battlemechs αποτελούν τον κύριο όγκο καρτών του βασικού





σετ, μια και οι κάρτες που κυκλοφορούν προσπαθούν να καλύψουν τον μεγαλύτερο δυνατό αριθμό Mechs που υπάρχουν και στο παιχνίδι στρατηγικής. Γενικά οι εικόνες και η δύναμη των καρτών τηρούν πιστά το πνεύμα του παιχνιδιού με ισορροπημένες αξίες και κόστος κατασκευής στις κάρτες. Οσοι γνωρίζουν ήδη τις άλλες μορφές του Battletech θα χαρούν να ανακαλύψουν ότι πολλές από τις ιδιότητες του κανονικού παιχνιδιού έχουν μεταφερθεί στις κάρτες, όπως οι ειδικές μανούβρες, οι κανόνες για την υπερθέρμανση των ρομπότ, διάφοροι ειδικοί εξοπλισμοί ανίχνευσης και άλλα πολλά. Οι κάρτες αποστολών βοηθούν τα Mechs σας να εκπληρώνουν πιο ανώδυνα τον στόχο τους, δίνοντας στις ομάδες των ρομπότ διάφορα τακτικά avantages. Από την άλλη μεριά, οι προσωπικότητες και οι πιλότοι ενισχύουν τις κάρτες που έχετε κάτω, δίνοντας μεγαλύτερη επιθετική ισχύ στα ρομπότ σας, μια πιο βελτιωμένη γραμμή παραγωγής ή διάφορες άλλες μοναδικές δυνατότητες. Τέλος, υπάρχουν και κάρτες υποστήριξης για να στηρίξετε την τράπουλά σας και τις στρατιές σας, όπως αεροπορικοί βομβαρδισμοί, μεραρχίες τανκ και πυροβολικού, κατάσκοποι, σαμποτέρ και άλλα τέτοια περίεργα.

Γενικά, μολονότι ο αριθμός των καρτών που υπάρχει στο βασικό σετ είναι συγκριτικά μικρός (293 κάρτες), το παιχνίδι έχει μεγάλη ποικιλία και πολύ μεγάλο αριθμό πιθανών συνδυασμών και στρατηγικών κατασκευής τράπουλας. Το παιχνίδι είναι πολύ εύκολο να το μάθει κάποιος, αλλά πολύ δύσκολο να κατακτήσει όλα τα μυστικά του και να φτιάξει μια πράγματι ανταγωνιστική τράπουλα. Χωρίς να χρειάζεται πολύ διάβασμα και σκέψη, οι παίκτες καλούνται να πάρουν γρήγορες τακτικές αποφάσεις για να φτάσουν στη νίκη και να αντιμετωπίσουν με θάρρος και πονηριά τις ορδές του αντιπάλου. Φυσικά, πρέπει να έχετε και την τύχη με το μέρος σας, γιατί μετά την επιτυχημένη χρήση τους σε προηγούμενο παιχνίδι της εταιρίας



(NetRunner), τα ζάρια κάνουν και εδώ την εμφάνισή τους. Οι παρτίδες κυλούν ομαλά χωρίς να κάνουν κοιλιά πουθενά ή να χάνουν το ενδιαφέρον τους. Αν ψάχνετε για κάτι γρήγορο, ενδιαφέρον και με μεγάλη αντοχή στο χρόνο, το Battletech είναι ιδανικό για εσάς. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι αντίθετα με τα περισσότερα καρτοπαίχνιδα που κυκλοφορούν, το Battletech δεν έχει πολλές απαιτήσεις για να το παίξει κάποιος. Ακόμα και αν δεν θέλει να ασχοληθεί πολύ μαζί του και να μαζέψει τις κάρτες, με δύο τράπουλες και μερικά booster για να γεμίσετε λίγο τις κάρτες σας μπορείτε να παίξετε πολλές παρτίδες και να διασκεδάσετε για αρκετό καιρό χωρίς να βαρεθείτε. Βέβαια χρειάζεται προσοχή καθώς δεν σας εγγυάται κανείς ότι δεν θα πωρωθείτε και θα αρχίσετε να σηκώνετε τις κάρτες με τις κούτες.

Κάτι άλλο που μπορεί να ενδιαφέρει πολλούς είναι η υποστήριξη του παιχνιδιού. Πέρα από το γεγονός ότι πρόκειται για παιχνίδι της Wizards of the Coast, κάτι που εξασφαλίζει την επίσημη υποστήριξη με τουρνουά, πρωταθλήματα και άλλα ανάλογα με αυτά του Magic: The Gathering, έχουν ήδη ανακοινωθεί δύο σετ με επεκτάσεις μέσα στο νέο έτος, με πρώτη και πανηγυρική το Aerotech, που πέρα από τα Battlemechs που λείπουν από το βασικό σετ θα έχει και καινούριους κανόνες για αεριωθούμενα και αερομαχίες. Επίσης, όλα τα περιοδικά του χώρου αφιερώνουν πλέον standard κάποιες σελίδες για αυτό.

Το Battletech είναι ένα παιχνίδι που ήρθε για να μείνει και να κατακτήσει τα τραπέζια σας. Αυτό φαίνεται και από τον ιδιαίτερα μεγάλο αριθμό παικτών που ήδη έχει στην Ελλάδα, ενώ έχει ξεπεράσει σε πωλήσεις όλα τα άλλα καρτοπαίχνιδα πέρα βέβαια από το Magic. Για να το βρείτε δεν χρειάζεται να ψάξετε πολύ. Μια βόλτα από τα γνωστά καταστήματα Κάισσα είναι αρκετή για να ικανοποιήσει την περιέργεια και την πιθανή αγοραστική ανάγκη σας. Το παιχνίδι κυκλοφορεί είτε σε έτοιμες τράπουλες από εξήντα κάρτες με τους κανόνες και τα ζάρια που χρειάζονται είτε σε φακελάκια των δεκαέξι καρτών για αυτούς που θέλουν να διευρύνουν τη συλλογή τους. Εμπρός, λοιπόν, και καλή τύχη!

Σημείωση: Αν θέλετε να ρίξετε μια ματιά στις κάρτες και τους κανόνες τους παιχνιδιού, μπορείτε να επισκεφθείτε το http://www. wizards.com, όπου πέρα από τις διάφορες πληροφορίες για το παιχνίδι θα βρείτε και ένα πολύ ενδιαφέρον Web game που εξετάζει τις γνώσεις σας πάνω στο παιχνίδι καθώς και την εξυπνάδα σας. ■

ΤΟ ΠΡΩΤΟΧΡΟΝΙΑΤΙΚΟ ΠΑΡΤΙ

Μια έκπληξη περίμενε τους συνδρομητές της CompuLink, μόλις λίγες ημέρες πριν το δίσεκτο 1996 να μας αφήσει οριστικά και αμετάκλητα... χρόνους! Μια νέα διάσκεψη είχε δημιουργηθεί από τον adie, με σκοπό τη διοργάνωση του πρωτοχρονιάτικου πάρτι της βάσης μας. Οπως καταλαβαίνετε, γρήγορα γέμισε με μηνύματα ενθουσιασμένων χρηστών που υπέβαλαν τις προτάσεις τους σχετικά με την ημερομηνία και την περιοχή στην οποία προτιμούσαν να διεξαχθεί η εκδήλωση.

Τελικά, η απόφαση πάρθηκε και η ανακοίνωση ενημέρωνε τους συνδρομητές. Στις 2 Ιανουαρίου, από τις 10 το βράδυ μέχρι τις πρώτες πρωινές ώρες, το μπαρ "Απόδραση" στο Θησείο επρόκειτο να δεχθεί μια επιδρομή κεφάτων και αρκούντως τρελών clinkers, με... απροσδιόριστες φυσικά συνέπειες!

Οι προσδοκίες, τελικά, δεν διαψεύστηκαν. Το μικρό αλλά φιλόξενο μπαρ γρήγορα γέμισε ασφυκτικά από τους φίλους της βάσης που ανταποκρίθηκαν στο κάλεσμα και σίγουρα κανείς τους δεν έμεινε δυσαρεστημένος. Εκτός από τη μουσική, το χορό και τις γνωριμίες παλιών και νέων χρηστών, η βραδιά είχε και δύο τυχερούς. Το νόμισμα, στην καθιερωμένη κοπή της πίτας, έπεσε στη γοητευτική Ντάμα Κούπα της CompuLink, κατά κόσμον Πέγκυ, η οποία γιόρτασε την επιτυχία της χορεύοντας πάνω στον πάγκο του μπαρ και αποσπώντας αρκετά βλέμματα από τα αρσενικά μέλη της παρέας, κάτι στο οποίο συνηγόρησε και η λιτή ενδυμασία της. Επειδή, όμως, η Πέγκυ ανήκει στο προσωπικό της εταιρίας, έγινε στη συνέχεια κλήρωση για να αναδειχθεί ο κερδισμένος της ετήσιας δωρεάν

Φίλοι μου, σας πεθύμησα... Είναι αλήθεια, άλλωστε, πως έχουμε να τα πούμε από πέρυσι! Μπήκαμε, λοιπόν, στο 1997 και η CompuLink αποφάσισε να γιορτάσει και να κόψει την πίτα της, διοργανώνοντας και το σχετικό πάρτι. Αναρωτιέστε πώς τα περάσαμε; Well, συνεχίστε την ανάγνωση του άρθρου και θα τα μάθετε όλα...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr









συνδρομής (είχε αρχικά αθλοθετηθεί για αυτόν που θα έβρισκε το νόμισμα) ο οποίος, τελικά, ήταν ο catman.

Η βραδιά συνεχίστηκε μέχρι αργά και οι φίλοι της CompuLink είχαν την ευκαιρία, κατά τη διάρκειά της, να αποδείξουν πως ο θρύλος που θέλει τους συνδρομητές των BBSs κλειστούς και μοναχικούς, κατά βάση, τύπους απέχει παρασάγγας από την πραγματικότητα. Και του χρόνου, παιδιά!

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΗΣ GAIA

Η Gaia, το γνωστό παραθυρικό πρόγραμμα πρόσβασης στην CompuLink που δημιούργησε ο Δημοσθένης Ποσειδών, έφθασε αισίως στην τρίτη έκδοσή της. Η Gaia Deluxe 1.2/Gaia Network, όπως ονομάστηκε, είναι απόλυτα συμβατή με Windows 95 και τρέχει πάνω σε TCP/IP. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί κάποιος να συνδεθεί με Power Pack (Dynamic PPP) και να μπει εν συνεχεία στην BBS με την Gaia ή να συνδεθεί απευθείας με Gaia μέσω του Dial-Up Networking των Windows 95 και ταυτόχρονα να χρησιμοποιεί τους υπόλοιπους δικούς του γραφικούς clients ή αυτούς που διαθέτει η ίδια η Gaia (FTP, Mail, Telnet, News, Web), παράλληλα με μια μεγάλη database από sites που υπάρχουν καταχωρισμένα στο CD του προγράμματος.

Η Gaia Network μπορεί ακόμη να χρησιμοποιηθεί και σε τοπικό δίκτυο που τρέχει πάνω σε TCP/IP. Η τιμή της είναι 12.000 δρχ., ενώ το κόστος αναβάθμισης από παλαιότερη έκδοση ανέρχεται σε 5.000 δρχ. Φυσικά, υπάρχει πάντοτε και η on-line υποστήριξη από τον ίδιο τον προγραμματιστή, μέσω της διάσκεψης gaia στην CompuLink.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

Η νέα χρονιά βρήκε αρκετά ανανεωμένο το προσωπικό της CompuLink. Ετσι, ο υπεύθυνος του Τμήματος Υποστήριξης Συνδρομητών (ΤΥΣ) stralien αποχώρησε από την CompuLink για να ξεκινήσει μια νέα καριέρα, αυτήν του συντάκτη στα περιοδικά της Compupress, ενώ τη θέση του κατέλαβε ο anaconda, ο οποίος είναι και υπεύθυνος συνδρομών. Αποχώρησε ακόμα ο stelar, ενώ προστέθηκαν ο panda στο ΤΥΣ και ο spider (εξωτερικός συνεργάτης με έδρα τη Ρόδο) ως υπεύθυνος κόμβων.

Τέλος, ο jenny θα παρέχει υποστήριξη σε θέματα σχετικά με τον Web server. Καλή επιτυχία σε όσους ήρθαν και πολλές ευχές σε όσους έφυγαν, για γρήγορη ανάδειξη στα νέα μετερίζια που επέλεξαν.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Προτού περάσουμε στις νέες διασκέψεις αυτού του μήνα, αξίζει να αναφέρουμε την έναρξη ενός διαγωνισμού κατασκευής λογότυπου της artdreams, καθώς και το on-line RPG που ξεκίνησε με πρωτοβουλία του moderator harryjon, στη διάσκεψη tales.

Ονομα διάσκεψης: Διαθήκη
Συντονιστής: heraclit

"Πρόκειται για μια νέα διάσκεψη περί της Παλαιάς Διαθήκης ως ιερό βιβλίο των Ελλήνων, αλλά και κάθε άλλου ανθρώπου με ηθική. Επειδή στη διάσκεψη θα μεταφερθούν ΑΥΤΟΥΣΙΑ κομμάτια από την Παλαιά Διαθήκη στα οποία αναφέρονται αιμομειξίες, σφαγές, σεξουαλικά σκάνδαλα και άλλα πολλά που έλαβαν χώρα κατόπιν θεϊκής εντολής, η διάσκεψη είναι κλειστή ώστε να προστατευτούν οι αθώοι και οι ανήλικοι.

Ακόμα θα ήθελα να επιστήσω την προσοχή όσων επιθυμούν να εγγραφούν στη διάσκεψη στο θέμα της εξύβρισης των θείων (ή της θείας), καθότι αυτό αποτελεί αυτεπάγγελτο αδίκημα. Γι' αυτό: α) θα πρέπει όσα αναφέρετε να στηρίζονται σε γραπτές πηγές (π.χ. το να πεις ότι ο Λωτ έγινε αιμομείκτης με τις κόρες του μετά από εντολή του Θεού δεν είναι εξύβριση, αφού είναι ακριβής μετάφραση του ιερού κειμένου) και β) θα πρέπει να αποδεχθείτε το "κλίμα" της συζήτησης σε μια κλειστή διάσκεψη με αυτό το θέμα και να αποδεχθείτε τους όρους που αναγράφονται στο πρώτο μήνυμά της."

Ονομα διάσκεψης: gallop
Συντονιστής: skal

"Μια νέα φιλόδοξη διάσκεψη δημιουργήθηκε... στόχος της να αναδείξει αυτό που θα λέγαμε 'κοινή γνώμη' των χρηστών της βάσης. Το όνομά της είναι gallop (νομίζω ότι πιο σωστό είναι το gallup, αλλά το άφησα έτσι, μια και έχει καθιερωθεί...) και όπως θα καταλάβατε οι χρήστες θα καλούνται να απαντήσουν σε κάποια ερωτήματα-gallops τα οποία θα αφορούν όλους τους τομείς της σύγχρονης ζωής. Για παράδειγμα την πολιτική, τον αθλητισμό, την κοινωνία, τις σχέσεις με το άλλο φύλο κ.λπ. Τις ιδέες για τα gallops-ερωτήματα θα τις δίνετε εσείς με μηνύματα ή και mails. Η ψηφοφορία θα είναι φανερή, εκτός ίσως από κάποια δύσκολα θέματα στα οποία θα μπορεί να γίνεται με mail προς το mod. Τα θέματα των ερωτημάτων θα γίνεται προσπάθεια να έχουν σχέση και με την τρέχουσα επικαιρότητα.

Για να είναι αξιόπιστη η διάσκεψη θα είναι λιγάκι αυστηρή στους κανόνες της και η συμμετοχή σε αυτήν προϋποθέτει την αποδοχή των κανόνων αυτών. Οι πιθανές απαντήσεις στα ερωτήματα θα είναι από την αρχή καθορισμένες και ο χρήστης θα καλείται να επιλέξει μία από αυτές. Stay tuned!"

Ονομα διάσκεψης: info_contests
Συντονιστής: apan

"Μετά τις επιτυχίες της Ελληνικής Ομάδας Πληροφορικής στη Διεθνή Ολυμπιάδα στην Ουγγαρία (1996) και στη Βαλκανική Ολυμπιάδα στην Κύπρο (1996), άνοιξε αυτή η διάσκεψη σχετικά με τους Πανελλήνιους και Διεθνείς Διαγωνισμούς Πληροφορικής.

Μπορείτε να ρωτήσετε οτιδήποτε θέλετε για τη συμμετοχή σας στις ελληνικές ομάδες, να δείτε θέματα προηγούμενων ετών, να μάθετε σε ποιες χώρες θα γίνουν τα επόμενα χρόνια οι Ολυμπιάδες και οι Βαλκανικές Ολυμπιάδες Πληροφορικής και άλλα πολλά..."

Τα topics της διάσκεψης αναφέρονται στον παρακάτω πίνακα.

Δυστυχώς, φίλοι μου, στο σημείο αυτό θα πρέπει να πούμε το "αντίο" και γι' αυτόν το μήνα. Το επόμενο login, όμως, δεν θα αργήσει πολύ...

gymnasio	Πανελλήνιοι Διαγωνισμοί Πληροφορικής (Γυμνασίου)
lykeio	Πανελλήνιοι Διαγωνισμοί Πληροφορικής (Λυκείου)
panepistimio	Πανελλήνιοι Διαπανεπιστημιακοί Διαγωνισμοί
ioi	Διεθνείς Ολυμπιάδες Πληροφορικής
boi	Βαλκανικές Ολυμπιάδες Πληροφορικής

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Παρέχοντας βοήθεια στους χρήστες

Ολοι εσείς που ασχολείστε με τον προγραμματισμό και έχετε δημιουργήσει μια σειρά από εφαρμογές, στην αρχή θα αντιμετωπίσατε πρόβλημα εξαιτίας της μικρής εμπειρίας σας με τους υπολογιστές ακόμη και με τις ίδιες τις εφαρμογές σας. Μια απλή λύση σε αυτό το πρόβλημα είναι η παροχή ουσιαστικής και περιεκτικής βοήθειας. Πώς μπορεί όμως αυτό να γίνει με εύκολο και γρήγορο τρόπο;

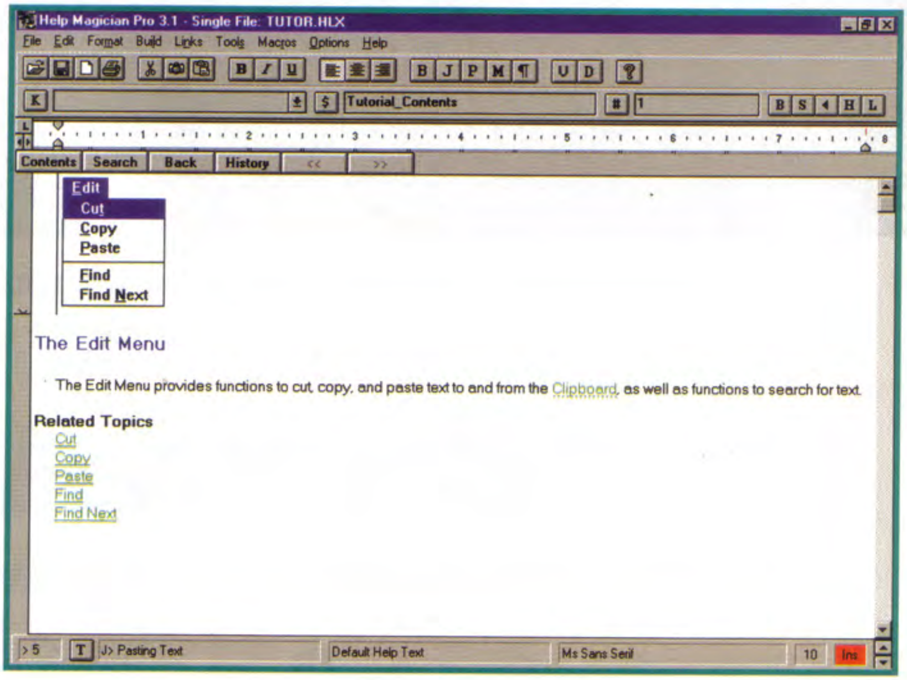
Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

Ο πιο γνωστός αλλά ταυτόχρονα "επίπονος" τρόπος είναι η χρήση ενός Rtf Editor και στη συνέχεια η δημιουργία ενός project από κλειδιά που θα διαχειρίζονται τα κείμενά σας. Κατόπιν, με τη χρήση του Help Compiler μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας αρχεία βοήθειας (.hlp). Βέβαια, όλη αυτή η διαδικασία δεν είναι εύκολη, ενώ δεν έχετε και τη δυνατότητα να βλέπετε την τελική μορφή των help files παρά μόνο μετά τη μεταγλώττιση. Οσοι από εσάς δεν έχετε ακόμα ασχοληθεί με τον τομέα αυτό, δεν πρέπει να πανικοβάλλεστε. Αρκετές εταιρίες προγραμματισμού έχουν ασχοληθεί με το θέμα και το αποτέλεσμα είναι μια σειρά από προγράμματα που ασχολούνται με τη δημιουργία των αρχείων βοηθείας για το περιβάλλον των Windows. Στις γραμμές που ακολουθούν θα σας παρουσιάσουμε το Help Magician Pro της Software Interphase Incorporated, πιο γνωστή και ως S.I.I.

HELP MAGICIAN PRO

Το Help Magician Pro είναι ένα σύστημα συγγραφής αρχείων υπερκειμένων για το περιβάλλον των Windows και, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, είναι ένα από τα κορυφαία πακέτα στην κατηγορία αυτή. Αρχικά θα αναφέρουμε επιγραμματικά μερικές από τις πράγματι τεράστιες δυνατότητές του και κατόπιν θα παρουσιάσουμε αναλυτικότερα τις πιο σημαντικές από αυτές.

Το H.M.P. είναι ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα με εύχρηστο περιβάλλον εργασίας που θα σας φανεί πολύ οικείο, ειδικά αν έχετε δουλέψει κάποιον από τους γνωστούς επεξεργαστές κειμένου όπως το MS Word ή το Ami Pro. Εκτός από το περιβάλλον μερικά από τα βασικά χαρακτηριστικά του προγράμματος είναι η χρήση πολλών γραμματοσειρών, η στοίχιση των παραγράφων και η απόστασή τους, η αναδί-



πλωση του κειμένου, οι προεξοχές και η χρήση των στηλοθετών. Μπορείτε βέβαια να δημιουργήσετε και αριθμημένες ή "bulleted" λίστες με νούμερα, γράμματα, αλλά και άλλους ειδικούς χαρακτήρες. Οι δυνατότητές του για αποκοπή, αντιγραφή, επικόλληση, εύρεση και επιλεκτική αλλαγή είναι τώρα πια κοινές σε πολλά είδη προγραμμάτων. Το Help Magician Pro παρέχει ορθογράφο, αλλά δυστυχώς για την Ελλάδα προορίζεται μόνο για αγγλικά κείμενα, καθώς και Import και Export από και σε ASCII & RTF αρχεία.

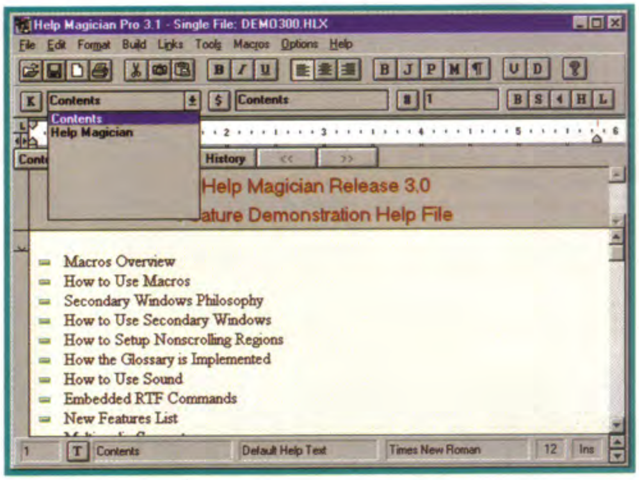
Αν υπήρχαν όμως μόνο αυτές οι λειτουργίες, θα είχαμε να κάνουμε με ένα πρόγραμμα λιτό και ίσως περιττό για την πλειοψηφία των προγραμματιστών. Αλλά με το H.M.P. μπορούμε επίσης να μετατρέψουμε αρχεία βοήθειας σε εγχειρίδια και το αντίθετο. Τα κείμενα που γράφουμε τα βλέπουμε με τη μορφή που θα φαίνονται στο τελικό στάδιο με πολύ μικρές αποκλίσεις. Μπορούμε επίσης με το πάτημα ενός πλήκτρου να κάνουμε σύνδεση λέξεων ή φράσεων με άλλες σελίδες του help, δημιουργώντας έτσι τα γνωστά jumps και pop-up, καθώς και να έχουμε μη μετακινήσιμες περιοχές στη σελίδα με τις δικές τους ιδιότητες και χαρακτηριστικά. Τη λειτουργία της συνεχόμενης ροής σελίδων που ανήκουν σε κάποιο συγκεκριμένο θέμα μπορούμε να φτιάξουμε και να τροποποιήσουμε με πολύ απλό τρόπο. Επιπλέον καθώς ανοίγουμε και άλλα παράθυρα μπορούμε να ορίσουμε τις αρχικές ιδιότητές τους όπως χρώμα, μέγεθος και θέση στην οθόνη.

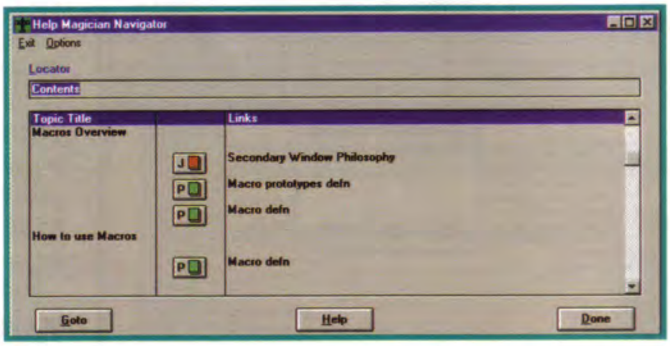
Προκειμένου να εμπλουτίσουμε τα περιεχόμενα των help files, πολλές φορές εισάγουμε κάποια προσωπικά "ειδικά εφέ" όπως είναι τα γραφικά, ο ήχος, το video και το animation, δικά μας πλήκτρα καθώς και αλλά Hot Spots πάνω στα γραφικά. Τα προαναφερθέντα στοιχεία είχαν ως στόχο το τελικό αποτέλεσμα και την εμφάνιση του .hlp αρχείου. Η μεγάλη όμως δύναμη του πακέτου βρίσκεται στην ευχρηστία του interface αλλά και στους πολλούς αυτοματισμούς που παρέχονται με τέτοιον τρόπο ώστε το μόνο που θα πρέπει να σκεφθείτε είναι το περιεχόμενο του κειμένου και όχι η διαδικασία απεικόνισής του.

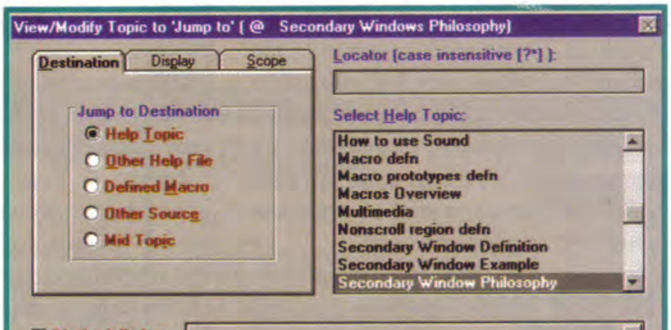
ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

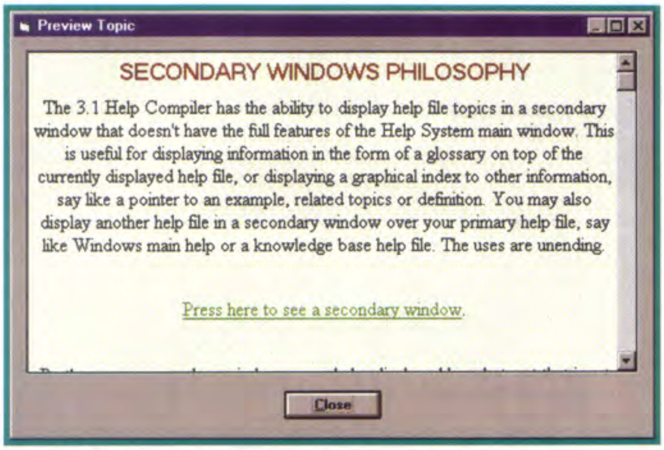
Μαζί με το πακέτο παρέχονται και κάποια παραδείγματα από help files προκειμένου να μπείτε γρήγορα στο πνεύμα. Αυτά περιέχουν τις περισσότερες από τις συνολικές δυνατότητες του H.M.P. και καλό είναι όσοι το πάρουν στα χέρια τους να ξεκινήσουν από εκεί για ένα πρώτο περπάτημα στα μονοπάτια του. Σε αυτό το αρχείο διαπιστώσαμε αμέσως τις ευκολίες τις οποίες πράγματι δεν περιμέναμε να βρούμε στο πακέτο. Για παράδειγμα, το σύστημα εκτύπωσης αλλά και το compile γίνονται μέσα από το περιβάλλον με ταυτόχρονη εκτέλεση του winhelp.exe.

Τι είναι όμως το παραπάνω αρχείο; Πρόκειται για ένα αρχείο που έρχεται με όλες τις εκδόσεις των Windows και μας επιτρέπει να εμφανίσουμε βοήθεια για οποιαδήποτε εφαρμογή αλλά και κάθε άλλου είδους πληροφορία σε μορφή υπερκειμένου (Hypertext). Το σύστημα αυτό έχει τις δυνατότητες για περιεχόμενα, ανεύρεση με κλειδιά αλλά και χρήση συνδέσμων, αντικειμένων και άνοιγμα σε συγκεκριμένο σημείο ή σελίδα. Αρχικά περιέχει μια μπάρα εργαλείων με βασικά πλήκτρα την ανεύρεση, τα περιεχόμενα, την επιστροφή στο προηγούμενο θέμα και στο ιστορικό της περιπλάνησής μας στη βοήθεια. Επίσης παρέχεται η δυνατότητα στο χρήστη να διαβάσει τις πληροφορίες σε μία μη γραμμική σειρά αλλά και η χρήση παραθύρων για άμεσες επεξηγήσεις πάνω σε ορισμούς και λέξεις-κλειδιά. Αυτό γίνεται εφικτό με τη χρήση των jumps για μεταφορά σε άλλες σελίδες αλλά και pop-up για τις άμεσες επεξηγήσεις. Εκτός από λέξεις-κλειδιά για το σκοπό αυτόν μπορούν να χρησιμοποιηθούν και εικόνες bitmap (.BMP) και windows metafile









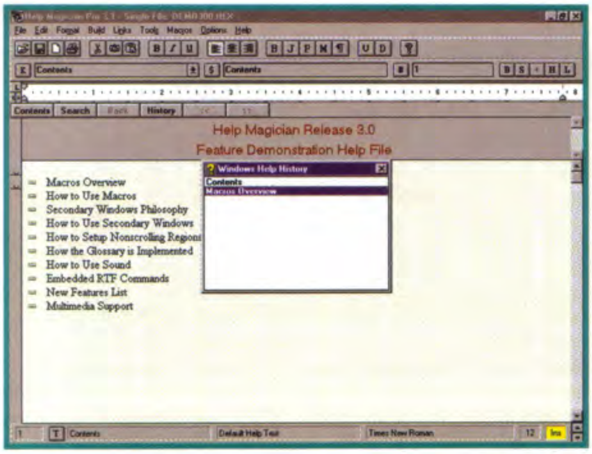
(.WMF). Οι εικόνες όμως μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτούσιες, ενώ με τη χρήση του hot spot editor μπορούμε να πάρουμε μέρος από αυτές και έτσι να έχουμε περισσότερα από ένα links στην ίδια εικόνα.

Για τη χρήση της ανεύρεσης θα πρέπει να δηλώσετε τα keywords (λέξεις-κλειδιά), τα οποία θα πρέπει να έχουν μια λογική σχέση με το θέμα στο οποίο θα αναφέρονται. Το winhelp.exe έχει τη δυνατότητα να "θυμάται" τις κινήσεις μας στο help file και με αυτόν τον τρόπο μας επιτρέπει να δούμε τη διαδρομή που ακολουθήσαμε αλλά και μια λίστα με τα θέματα που περάσαμε. Σε ό,τι αφορά την εμφάνιση του κειμένου, το winhelp.exe σας αφήνει να κάνετε ό,τι θέλετε, αρκεί όμως να μην έχετε κείμενο με πράσινη υπογράμμιση ή πράσινη διακεκομμένη γραμμή γιατί θα υπάρξει σύγχυση με τα links που χρησιμοποιούν αυτά τα χαρακτηριστικά.

ΤΟ HELP MAGICIAN ΣΕ ΒΑΘΟΣ

Το χαρακτηριστικό που καθιστά το Help Magician Pro ένα από τα καλύτερα πακέτα στην κατηγορία των help authoring tools είναι η μεγάλη ευκολία στη δημιουργία των θεμάτων και των ιδιοτήτων που σε άλλες περιπτώσεις θα έπρεπε να σπαταλήσουμε πολύ χρόνο για να αποκτήσουμε.

Styles. Στα κείμενα που χρησιμοποιούμε στο αρχείο μας θέλουμε να υπάρχει ομοιομορφία και καλαισθησία, στοιχεία που θα καθιστούν το κείμενό μας αναγνώσιμο και ταυτόχρονα θα δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να ξεχωρίζει τα σημαντικά θέματα από τα ασήμαντα αλλά και τις επικεφαλίδες. Για το λόγο αυτόν επιτρέπεται να δημιουργήσουμε μια σειρά από styles που μέσα τους κρατάνε όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά προκειμένου να διαχωρίσουν το ένα είδος κειμένου από τα υπόλοιπα. Μπορούμε λοιπόν να έχουμε μέχρι και 600 διαφορετικά στιλ και σε αυτά να καθορίσουμε τη γραμματοσειρά, τα μεγέθη, τα εφέ, τα χρώματα μαζί με στοιχεία για την παράγραφο όπως στοίχιση, αρίθμηση, περιθώρια κ.λπ.



Jumps & Pop-up. Τα jumps και τα pop-up τα εξετάζουμε μαζί γιατί έχουν παρόμοιο τρόπο δήλωσης και δημιουργίας, ενώ η μόνη ουσιαστική διαφορά τους είναι ότι το jump μας μεταφέρει σε μια άλλη σελίδα, ενώ το pop-up εμφανίζει στην οθόνη ένα παράθυρο για γρήγορη επεξήγηση κάποιου όρου ή θέματος. Ο τρόπος με τον οποίο δημιουργούμε και τα δύο είναι πολύ απλός. Πρώτα μαρκάρουμε τη λέξη ή τη φράση που θέλουμε να είναι highlighted για τη σύνδεση και ακολούθως πατάμε το πλήκτρο που ορίζει το καθένα από τα προαναφερθέντα. Κατόπιν, στο dialog που ακολουθεί διαλέγουμε τη σελίδα όπου θα φαίνεται το link που δημιουργήσαμε. Στο σημείο αυτό να αναφέρουμε ότι η σύνδεση μπορεί να γίνει και με κάποιο άλλο αρχείο βοήθειας δηλώνοντας το filename. Ακόμη, μπορούμε να καλέσουμε κάποιο macro που έχουμε φτιάξει ή ακόμα να πάρουμε κάποιο από τα έτοιμα που υπάρχουν, κάνοντας ή όχι αλλαγές σε αυτό.

Φωτογραφίες. Ενα αρκετά σημαντικό κομμάτι των help files είναι η χρήση φωτογραφικού υλικού από τις εφαρμογές σας, με σκοπό να γίνει πιο κατανοητό το κείμενο. Τα είδη αρχείων που υποστηρίζονται από το H.M.P. είναι τα ακόλουθα: BMP, GIF, ICO, PCX, TGA, TIF και WMF. Το θετικό όμως είναι ότι μας παρέχεται η δυνατότητα να έχουμε τη φωτογραφία σταθερή σε σχέση με το παράθυρο του winhelp ή ακόμα να την κάνουμε να συμπεριφέρεται σαν ένας χαρακτήρας μέσα στη ροή του κειμένου. Τέλος, μπορούμε να διαλέξουμε και τον τρόπο που θα αποθηκευθεί η εικόνα αυτή στο αρχείο. Ετσι, υπάρχει η δυνατότητα για πιο γρήγορα helps και μεγαλύτερα σε μέγεθος, αλλά και πιο μικρά αρχεία με πιο αργή εκτέλεση.

Help Magician και πολυμέσα. Μετά την εξέλιξη που έχουν οι υπολογιστές και τα προγράμματα υπάρχει η δυνατότητα χρήσης ήχων και video στα αρχεία βοήθειας που χρησιμοποιούμε. Με το Help Magician λοιπόν μας παρέχεται η δυνατότητα να εισαγάγουμε avi, wav, mmm και mid και να τα συνδέσουμε με κάποια links ή κάποιες σελίδες γενικότερα. Ετσι, υπάρχουν απεριόριστες δυνατότητες χρήσης αρκεί να έχουμε φαντασία και μεράκι να φτιάξουμε εντυπωσιακά helps. Ο τρόπος με τον οποίο τα ελέγχουμε (αρχή, παίξιμο, σταμάτημα, τέλος κ.λπ.) είναι με τα έτοιμα macros που έρχονται μαζί με το πακέτο. Για παράδειγμα, για να παίξουμε ένα αρχείο ήχου (wav), δεν έχουμε παρά να εκτελέσουμε το sndPlaySound.

Keywords. Κάθε φορά που θέλουμε να εισαγάγουμε μια λέξη ως κλειδί για το πρόγραμμα, δεν έχουμε παρά να την επιλέξουμε και να πατήσουμε το αντίστοιχο πλήκτρο. Αυτή η λέξη ή φράση γίνεται αυτόματα κλειδί για μετέπειτα χρήση. Η έξτρα λειτουργία του multiple keywords θα σας φανεί χρήσιμη σε περίπτωση κοινών θεμάτων σε περισσότερες από μία σελίδες. Αν τώρα έχουμε μερικές σελίδες που

η μία είναι η λογική συνέχεια της προηγούμενης, μπορούμε εύκολα να δημιουργήσουμε ένα browse sequence από αυτές τις σελίδες. Απλώς δίνουμε έναν τίτλο στη "σειρά" και μετά εισάγουμε τις σελίδες που θα το αποτελούν. Λογικό είναι βέβαια ότι αυτές τις σελίδες μπορούμε να τις προσθαφαιρέσουμε και να αλλάξουμε τη σειρά τους.

Παράθυρα του help. Σε κάθε project που δημιουργούμε μπορούμε να έχουμε περισσότερα από ένα παράθυρα και για αυτό μπορούμε να ορίσουμε τα χαρακτηριστικά κάθε ομάδας παραθύρων. Ετσι, στη συνέχεια μπορούμε να ορίσουμε κάθε σελίδα μας σε ποια ομάδα παραθύρων θα ανήκει, με αποτέλεσμα να κληρονομήσει αυτόματα τα χαρακτηριστικά που έχουμε δηλώσει.

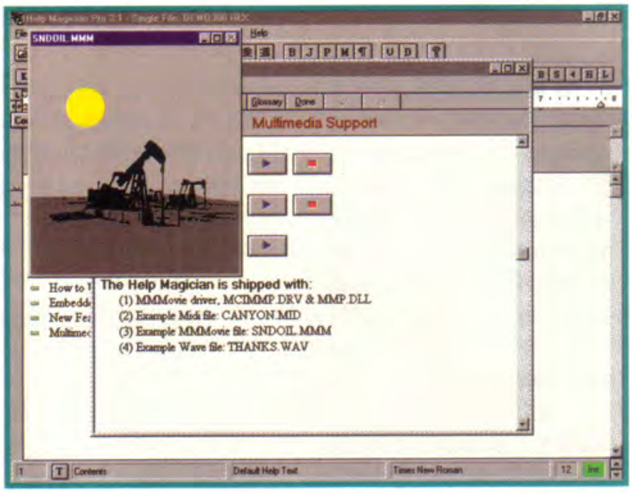
Για να δοκιμάσουμε το αποτέλεσμα όλων αυτών που δημιουργούμε δεν χρειάζεται να βγούμε από το περιβάλλον εργασίας. Μπορούμε άμεσα να εκτελέσουμε τη διαδικασία μεταγλώττισης (compile) και να δούμε τα αποτελέσματα της δημιουργίας μας. Για πιο γρήγορη επίβλεψη, μπορούμε να διαλέξουμε και προεπισκόπηση (preview) μίας σελίδας.

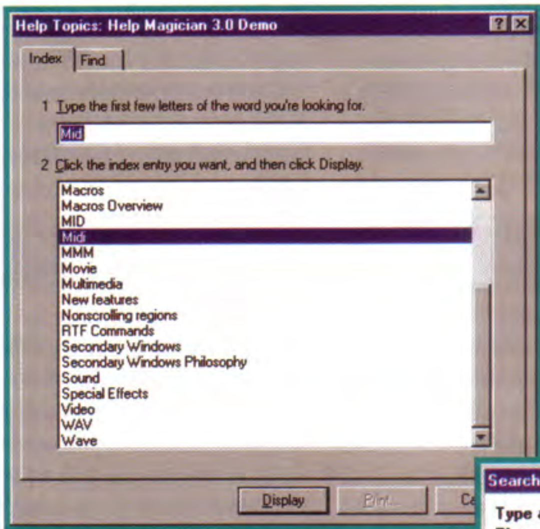
ΑΛΛΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Οταν δουλεύουμε μικρά projects, η εμπειρία μάς έχει διδάξει ότι είναι εύκολη η διαχείριση και ο τρόπος χτισίματός τους. Οταν όμως έχουμε να φτιάξουμε μεγάλα projects, πολύ εύκολα μπορούμε να "χάσουμε" σελίδες ή και να έχουμε το ίδιο θέμα δύο φορές σε διαφορετικές σελίδες και με άλλη επικεφαλίδα. Για το λόγο αυτόν το H.M.P. διαθέτει ένα σύστημα εκτυπώσεων που μας επιτρέπει να εκτυπώσουμε εκτός από τα ίδια τα κείμενά μας, διάφορα άλλα πληροφοριακά στοιχεία όπως τις συνδέσεις των σελίδων με τα links, τα jumps, τα pop-up και τα browse sequences.

NAVIGATOR

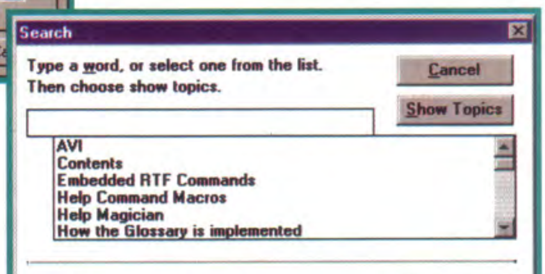
Ενα πολύ ισχυρό εργαλείο του προγράμματος είναι ο Navigator, ο οποίος αφ' ενός μας εμφανίζει μια δομή του help αρχείου που έχουμε φτιάξει και αφ' ετέρου μας επιτρέπει να μεταφερθούμε γρήγορα σε ορισμένα θέματα που ψάχνουμε να βρούμε. Κάποιο άλλο σημαντικό στοιχείο σε αρκετά help files είναι η ύπαρξη ευρετηρίου (glossary) που βοηθά κυρίως τους πιο άπειρους χρήστες να βρουν θέματα και δύσκολους όρους με αλφαβητική σειρά. Για τη δημιουργία του απαιτείται η χρήση μακροεντολών σε κάποιο δευτερεύον παράθυρο. Για τους φίλους της Visual Basic υπάρχει η δυνατότητα να δημιουργήσουν ένα δικό τους αρχείο βοήθειας παίρνοντας στοιχεία κατευθείαν από τη VB. Το Help Magician Pro κάνει έναν έλεγχο μέσα στο project της γλώσσας και δημιουργεί σελίδες από τις φόρμες και τα controls που έχουμε μέσα σε αυτές. Βέβαια, μετά μπορούμε εμείς να κάνουμε τις απαραίτητες τροποποιήσεις για να φέρουμε το help πιο κοντά στις ανάγκες μας. Η μόνη προϋπόθεση για να λειτουργήσει είναι να έχουμε σώσει όλα τα αρχεία της VB σε μορφή κειμένου (text).





Σε γενικές γραμμές, το Help Magician, Pro είναι ένα πολύ εύχρηστο και φιλικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μια τεράστια γκάμα προγραμματιστών, ανεξαρτήτως των γνώσεών τους στο θέμα των help files. Βέβαια, όσο μεγαλύτερες είναι οι γνώσεις του δημιουργού τόσο μεγαλύτερες θα είναι και οι προοπτικές για καλύτερα αποτελέσματα.

Το πακέτο έχει κυκλοφορήσει και σε 32bit μορφή, κάτι που συνεπάγεται ότι μέσα σε αυτό περιλαμβάνονται και όλες οι νέες λειτουργίες που μας παρέχει το καινούριο winhelp των Windows 95. Ακόμα υπάρχουν αρκετές διαφορές στην εμφάνιση των καινούριων παραθύρων που χρησιμοποιούνται στο περιβάλλον αυτό. Σίγουρα λοιπόν πρόκειται για ένα πακέτο που στέκεται πολύ καλά στον ανταγωνισμό του χώρου των help authoring tools. Το σημαντικότερο, δε, προσόν του είναι ότι δεν απαιτείται η χρήση άλλου πακέτου όπως, για παράδειγμα, χρειάζεται το πολύ γνωστό και καλό Robohelp. ■



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΕΣ... ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ

***Αγαπητό PC MASTER,
Είμαι ένας πολύ καινούριος αναγνώστης (από το τεύχος 76). Επειδή δεν μου αρέσουν τα γλειψίματα, θα πω απλά "You are the BEST" και περνάω κατευθείαν στο ψητό.***

α) Η SoundBlaster Pro για πόσο καιρό ακόμα θα είναι μέσα στα πράγματα; (Μιλάω πάντα για παιχνίδια).

β) Ποια είναι τα RPG; Δώσε ένα παράδειγμα.

γ) Στην παρουσίαση του Quake (πολύ παιχνιδάρα) είχες αναφέρει ότι για να τρέξει καλά από Windows 95 χρειάζεται Pentium με 16MB RAM. Για να τρέξει καλά από DOS τι απαιτεί (εννοείται ώστε η κίνηση να είναι ομαλή);

δ) Το Quake δεν θέλει installation; (Στις απαιτήσεις γράφεις απλώς CD-ROM, SoundBlaster.)

ΥΓ. 1: Αν δεν δημοσιευτεί το γράμμα μου, τουλάχιστο ρίχτε το στην ανακύκλωση, όχι στα σκουπίδια (καλά, η οικολογία με μάρανε).

ΥΓ. 2: Εχετε σκεφτεί να βάζετε τα CDs σε πλαστικά καπάκια; Στις χάρτινες θήκες γρατσουνίζονται εύκολα.

***Φιλικά,
Αντώνης
Θεσσαλονίκη***

Φίλε Αντώνη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου. Εμάς, πάντως, μας αρέσουν τα γλειψίματα, μην ανησυχείς... Ας δούμε, όμως, τα ερωτήματά σου:

α) Η SoundBlaster Pro δείχνει να έχει αντέξει στο χρόνο (όπως και η παλιότερη μονοφωνική SoundBlaster) και δεν υπάρχουν ενδείξεις που να προμηνύουν τον παραγκωνισμό της από τις εταιρίες παραγωγής game software.

Συνεπώς, μάλλον μπορείς να κοιμάσαι ήσυχος για αρκετό καιρό ακόμα.

β) Τα αρχικά σημαίνουν Role Playing Games. Υπάρχουν, καταρχήν, τα επιτραπέζια RPGs, για τα οποία το "PC MASTER" αφιερώνει πλέον ειδική στήλη. Σε αυτά ένας παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Dungeon Master (ένα είδος "συντονιστή"), ενώ οι υπόλοιποι αποτελούν τους players, στόχος των οποίων είναι η ολοκλήρωση ενός σεναρίου που είτε έχει σχεδιάσει ο Dungeon Master είτε έχει επιλεγεί από διάφορα έτοιμα πακέτα που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Κάθε παίκτης διαθέτει ορισμένα χαρακτηριστικά (φυλή, εξυπνάδα, δυναμικότητα, επικοινωνιακά χαρίσματα, ικανότητες χρήσης όπλων κ.λπ.) και με βάση αυτά "πλάθει" το ρόλο του στο παιχνίδι. Οι αγώνες διεξάγονται σε χάρτες φανταστικών κόσμων και σε περίπτωση που χρειαστεί να γίνει κάποια μάχη, ο Dungeon Master ρίχνει ειδικά ζάρια, από το αποτέλεσμα των οποίων και σε συνδυασμό με τα χαρακτηριστικά των παικτών κρίνεται και η έκβασή της. Επίσης, υπάρχουν και τα computer RPGs, στα οποία ο υπολογιστής παίρνει το ρόλο του Dungeon Master. Σε αυτά καταβάλλεται προσπάθεια εξομοίωσης της ατμόσφαιρας των επιτραπέζιων RPGs σε συνδυασμό με τις ιδιαιτερότητες ενός computer game. Για ξεκίνημα στο χώρο προτείνουμε το Lands of Lore και το Ultima VII που αυτό τον καιρό επανακυκλοφορεί σε ένα πακέτο μαζί με τις extra missions και, μάλιστα, σε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή.

γ) Με έναν 486/100 και 8MB μνήμης θα απολαύσεις το Quake κάτω από DOS, χωρίς σπουδαία προβλήματα στην κίνηση.

δ) Φυσικά και θέλει installation, είναι όμως περιττό να αναφέρουμε στις απαιτήσεις ενός παιχνιδιού το σκληρό δίσκο, αφού πρόκειται για ένα εξάρτημα που, έτσι κι αλλιώς, περιλαμβάνεται σε κάθε υπολογιστή.

ΥΓ. 1: Σεβόμενοι τις οικολογικές ανησυχίες σου, προβληματιστήκαμε σοβαρά για το εάν έπρεπε να δημοσιεύσουμε το γράμμα σου ή να το προσφέρουμε για τον ευγενικό σκοπό της ανακύκλωσης. Τελικά, όμως, όπως βλέπεις, επικράτησε η πρώτη άποψη. Επιφυλασσόμαστε για την ικανοποίηση της επιθυμίας σου στο επόμενο γράμμα που θα μας στείλεις.

ΥΓ. 2: Ασφαλώς και το έχουμε σκεφτεί. Το σκεφτόμαστε, μάλιστα, τόσο που δεν μας μένει χρόνος να το υλοποιήσουμε (μην ξεχνάς, πάντως, πως το πλαστικό καταστρέφει το περιβάλλον).

LAMBS AREN'T SILENT

***Αγαπητό PC MASTER,
Είμαι ένας από τους παλιότερους αναγνώστες του περιοδικού και, συνάμα, από τους πιο τακτικούς, αφού από το τεύχος 27 (Μάρτιος 1992) δεν έχω χάσει ούτε ένα "PC MASTER". Παρακολούθησα με ενδιαφέρον την πορεία του περιοδικού από τη δισκέτα των 360KB σε αυτή των 720 (στο επετειακό τεύχος 50) και, βέβαια, την αντικατάσταση και αυτής το σωτήριο Δεκέμβριο του 1995 (ή MCMXCV, όπως το προτιμάς) με CD. Είναι αλήθεια ότι όταν θυμάμαι τις εποχές τις παλιές (έχω computer από το 1988 και έπαιρνα Pixel), στ' αλήθεια συγκινούμαι. Τότε το μικρόβιο το είχαν λίγοι και όταν πήγαινα στο περίπτερο για να ζητήσω το Pixel, ο περιπτεράς δεν ήξερε καν περί τίνος πρόκειται. Εκείνα τα χρόνια είχα έναν Amstrad CPC-464 (και τώρα τον έχω ακόμα) και στη γειτονιά μου μόνο ένας ακόμα είχε υπολογιστή, ενώ για PC βέβαια ούτε λόγος. Το 1992 πήρα PC (386SX, 2MB RAM, 80MB HDD, SVGA Mono κ.λπ.) και αγόρασα για πρώτη φορά το "PC MASTER". Φέρνω στο νου με συγκίνηση τις πρώτες προγραμματιστικές απόπει-***

ρες σε GW-Basic 3.23 και αργότερα το "τολμηρό" πέρασμα σε QBasic, QuickBasic 4.00, Turbo Pascal, C. Θυμάμαι τα πρώτα παιχνίδια στον Amstrad και μετέπειτα στα PCs με τα υποτυπώδη γραφικά αλλά και τη μεγάλη εθιστικότητα. Ακολούθησε η πώρωση με τα adventures (Willy Beamish, Monkey Island 1&2, Space Quests, Police Quests, Indiana Jones, Martian Memorandum, Larry, Rex Nebular και άλλα αμέτρητα).

Τώρα πλέον είμαι ένας ώριμος (κομπιουτερικά) 17χρονος που έχει ζήσει στην κυριολεξία μέσα στα computers και έχει μεγαλώσει με αυτά. Ελεγα να σου γράψω από πολύ παλιά και να εκφράσω κάποιες απόψεις μου, αλλά συνέχεια το ανέβαλα, γι' αυτό μου βγήκε και το γράμμα λίγο (!!!) τεράστιο. Καταρχήν, να ξεκαθαρίσω ότι χρησιμοποιώ την τελευταία τεχνολογία και έχω Pentium 120MHz, 16MB RAM, CD-ROM κ.λπ., ενώ διαθέτω και τα Windows 95, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι τα λατρεύω κιόλας. Είναι αναγκαίο αφού έχω την τρέλα να είμαι μέσα στα πράγματα και, έτσι κι αλλιώς, δεν επιβαρύνω κανέναν, αφού με αυτά δουλεύω και βγάζω τα χρήματα που ξόδεψα για να τα αγοράσω. Τι γίνεται, όμως, με τον όποιο τυχαίο χομπίστα που έχει την ίδια τρέλα; Πρέπει να κλέψει για να είναι μέσα στα πράγματα; Δεν προτείνω να σταματήσει η εξέλιξη, όμως ρωτάω ευθέως πώς μπορούσαν οι εταιρίες να έχουν video και speech στα παιχνίδια το 1994-95 με 4MB RAM και το 1996 θέλουν 8MB; Μήπως το 1997 θα θέλουν 16MB, αφού η μνήμη φθήνυνε; Εγώ, πάντως, αυτό δεν το καταλαβαίνω. Το 7th Guest ήθελε 2MB, το Myst 4MB, το Under A Killing Moon που ήταν σε 4 CDs 4MB (και 386SX). Και μη μου πείτε περί ποιότητας video, γιατί δεν μασάει η κατσίκα ταραμά. Και, σαν να μην έφταναν αυτά, πέφτει κατακόρυφα και η ποιότητα των παιχνιδιών. Πού είναι η ενδιαφέρουσα υπόθεση, το χιούμορ, το gameplay; Τα περισσότερα πια είναι βιντεοκασέτες με τη μορφή CD. Λίγα είναι τα καλά και εδώ συμφωνώ απόλυτα με τον μέγα Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη, στον οποίο θα ήθελα να μεταβιβάσετε τον απόλυτο σεβασμό και τα συγχαρητήριά μου. Γνωρίζοντάς τον (μέσα από τα περιοδικά, βέβαια) αυτά τα χρόνια, πι-

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΗ

Αγαπητό PC MASTER,

Σου γράφω με αφορμή την αξιέπαινη προσπάθειά σου να βελτιώσεις την ύλη και μορφή του περιοδικού. Ιδιαίτερα με παροτρύνει το γεγονός ότι λαμβάνετε υπόψη τη γνώμη των αναγνωστών. Ετσι, για να αγγίξει το περιοδικό ΜΑΣ το τέλειο, έχω να σας προτείνω μερικές συμβουλές για διάφορες στήλες του περιοδικού.

α) Θα μπορούσατε να δημιουργήσετε μία σταθερή στήλη με θέμα την ιστορία διάφορων εταιριών. Για παράδειγμα, της Sierra, της Microsoft, της IBM, της Microprose κ.ά. Ανάλογη προσπάθεια είχε γίνει σε παλιά τεύχη άλλων περιοδικών του χώρου, ως ένθετο όμως και όχι ως μόνιμη στήλη.

β) Η δημιουργία ενός TOP-TEN των adventures και των υπόλοιπων παιχνιδιών θα βοηθούσε πολλούς αναγνώστες. Τα TOP-TEN θα μπορούσαν να τα δημιουργούν οι αναγνώστες μέσω γραμμάτων ή τηλεφώνου.

γ) Την παρουσίαση προγραμμάτων μπορείτε να κάνετε με διαφορετικό τρόπο (π.χ. να συγκρίνετε τρία-τέσσερα προγράμματα του ίδιου είδους με εξαγωγή τελικών συμπερασμάτων).

δ) Τέλος, μπορείτε να αφιερώσετε ένα μικρό τμήμα μιας σελίδας, προκειμένου να αναφέρετε κάθε μήνα ενδεικτικές τιμές του hardware (π.χ. πόσο κοστίζουν οι μνήμες, οι επεξεργαστές, τα CD-ROMs κ.ά). Ξέρω πως οι τιμές αλλάζουν ιλιγγιωδώς, μέσα όμως σε λίγες μέρες που θα διαβάζουμε το περιοδικό δεν θα έχει συμβεί κάτι τέτοιο. Εξάλλου, θα είναι χρήσιμο να συγκρίνουμε πόσο έκανε το MB RAM πέρσι τον ίδιο μήνα ή πριν από λίγα χρόνια.

Οι προτάσεις μου ελπίζω να ήταν χρήσιμες. Συγχαρητήρια στο περιοδικό μας, το "PC MASTER".

Φιλικά,
Κώστας Μιχαλάκης
Μυτιλήνη



Αγαπητέ Κώστα,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου. Ολες οι προτάσεις σου, που σίγουρα ήταν χρήσιμες, θα αξιολογηθούν από το περιοδικό. Σε ό,τι αφορά τις τιμές του hardware, είναι δύσκολο να υπάρξει ενδεικτική καταγραφή τους, τη στιγμή που ο ανταγωνισμός δημιουργεί συχνά ουσιώδεις αντιθέσεις σε διάφορες κατηγορίες σχετικών προϊόντων. Πιστεύουμε, πάντως, πως οι διαφημιστικές καταχωρίσεις που περιλαμβάνονται στις σελίδες του PC MASTER δίνουν μία αρκετά σαφή εικόνα της αγοράς στους ενδιαφερομένους.

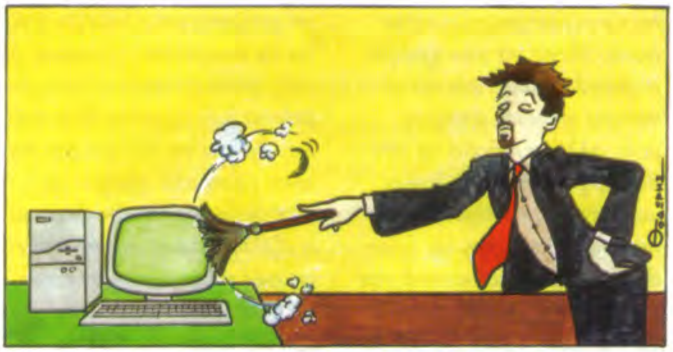
στεύω ότι είναι μέσα στους τρεις καλύτερους Ευρωπαίους συντάκτες adventures και αδικείται που είναι Ελληνας. Αυτός ο θαυμασμός δεν είναι τυχαίος, αφού διαβάζω και πολλά άλλα ελληνικά και ξένα περιοδικά. Οι κριτικές του για κάθε παιχνίδι είναι σημείο αναφοράς και ελπίζω να συνεχίσει έτσι.

Ελεγα να μη μιλήσω περί εφαρμογών, αλλά ο πειρασμός ήταν τεράστιος. Μπορεί να χρησιμοποιώ Windows, είμαι όμως φανατικός DOSάς και τα μυαλά στα κάγκελα.

Τι είναι αυτό το κακό με τις απαιτήσεις των Win-based εφαρμογών; 1GB σκληρός και δεν μου φτάνει! Τι τρέλα είναι αυτή; Και όσο για την ευχρηστία των Windows 95, σας λέω μόνο "ποιο κουμπί πατάτε για να κλείσετε το σύστημα"; Ποιον, αλήθεια, ρώτησε ο Big Bill αν αρέσουν τα απανωτά παράθυρα, το ένα επάνω στο άλλο; Σε ό,τι αφορά τη σταθερότητα, παραδέχομαι μόνο το OS/2, τα NT και το NextStep.

Αλλο αγκάθι είναι οι τιμές. Μπορεί ο Bill να είναι ο πλουσιότερος άνθρωπος στον κόσμο, αλλά εγώ δεν μπορώ να δώσω 40.000 για το λειτουργικό, 54.000 για να οργανώσω τη βιβλιοθήκη μου, άλλες τόσες για τα οικονομικά του σπιτιού και πάει λέγοντας, χωρίς μάλιστα να υπολογίσουμε τις τυχόν νέες εκδόσεις. Το ίδιο συμβαίνει και με άλλες εταιρίες καθώς και στα περίφημα πακέτα γραφικών, 3D Animation κ.λπ. όπου τα πράγματα γίνονται εξωφρενικά. Ευτυχώς που οι εταιρίες παιχνιδιών διόρθωσαν κάπως την κατάσταση, δηλώνω όμως ευθαρσώς ότι στις εφαρμογές, εφόσον δεν υπάρξει ανάλογη βελτίωση, εγώ θα έχω το δίσκο μου γεμάτο με πειρατικά αντίγραφα! Δεν είμαι διατεθειμένος να δίνω ένα κάρο χρήματα, τη στιγμή που τα προγράμματα έχουν και bugs και δεν υπάρχει shareware έκδοση που να μπορώ να δοκιμάσω προτού πληρώσω τα μαλλιά της κεφαλής μου για να δω στο κάτω-κάτω, βρε αδερφέ μου, αν μου κάνει! Οσο για τις απαιτήσεις σε hardware των εφαρμογών, μάλλον δικαιολογούνται, αφού μας τις φορτώνουν με μυριάδες features από τις οποίες χρησιμοποιούμε περίπου το 1/4.

Φτάνουμε τέλος και στο περιοδικό, το οποίο βλέπω ότι κάνει πολλά βήματα προόδου. Ημουν έτοιμος να σας γράψω για κάτι άρθρα που είχατε για 3D Studio και Visual C++, μα είδα ότι - ευτυχώς - τα αλλάξατε. Αμφιβάλλω αν κατανοούσε αυτά που έλεγαν έστω και ένα 5% των αναγνωστών σας. Τώρα, τα άρθρα περί Visual Basic και Delphi, ναι, μάλιστα. Σε κάποιους έμπειρους (συμπεριλαμβανομένου κι εμένα) ίσως φαντάζουν αστεία, πιστεύω όμως ότι ενδιαφέρουν την πλειοψηφία. Αν γινόταν, καλό θα ήταν να δημιουργηθεί και μία στήλη για προχωρημένους, π.χ. για 3D Animation, αλγορίθμους κ.λπ.



Φιλικά,

Ikaros

ΥΓ. 1: AEK Original και δεν θέλω αντίρρηση.

ΥΓ. 2: Assembly rules!

ΥΓ. 3: Sorry που δεν σας έγραψα σε printer μέσα από τα Windows, αλλά ο HP αρρώστησε (crashάρισε ντε) και με άφησε στα κρύα του λουτρού. Ετσι κι αλλιώς, είναι πιο άμεσα με το χέρι.

ΥΓ. 4: Ο Πατρίκος ξαναγύρισε; Καλά, μαζόχες είστε (με το συμπάθειο);

Φίλε Ικαρε,

Αυτό που μας χαροποίησε περισσότερο στο γράμμα σου είναι το ότι, αν και δηλώνεις αθεράπευτα εθισμένος με την τεχνολογία, αντιμετωπίζεις κριτικά την τακτική των συνεχών αναβαθμίσεων που μας έχουν επιβάλει τα τελευταία χρόνια οι εταιρίες. Συμφωνούμε απόλυτα πως θα μπορούσαν άνετα να έχουν κυκλοφορήσει δεκάδες παιχνίδια με τα προσόντα των 7th Guest, Myst, Under A Killing Moon κ.λπ. χωρίς να αλλάξει το παραμικρό στις απαιτήσεις υπολογιστικής ισχύος. Δυστυχώς, όμως, οι κολοσσοί του χώρου, εκμεταλλευόμενοι τη "σιωπή των αμνών" που επικρατεί ανάμεσα στους καταναλωτές, ασφαλώς και δεν έχουν κανένα λόγο να σταματήσουν αυτή την κερδοφόρα τακτική δημιουργίας νέων αναγκών, πλασματικών τις περισσότερες φορές. Οσον αφορά στην τακτική σου να αγοράζεις πειρατικό software, θα μας επιτρέψεις να διαφωνήσουμε μαζί σου: Αν σου αρέσει ένα ακριβό κόσμημα, αλλά δεν έχεις λεφτά να το αγοράσεις, ΔΕΝ μπαίνεις κρυφά στο κοσμηματοπωλείο για να το κλέψεις! Απλώς παίρνεις κάτι φθηνότερο ή μαζεύεις χρήματα για να πάρεις αυτό που θέλεις.

ΥΓ. 1: Ποιος έχει αντίρρηση, βρε γίγαντα; Στη σκεπαστή θα αφήσουμε τα μυαλά μας (όσα μας έχουν απομείνει)!

ΥΓ. 2: Καλά, ό,τι πεις...

ΥΓ. 3: Κοίτα, μπορεί να είναι "πιο άμεσα με το χέρι", αλλά είσαι 17 χρόνων πια...

ΥΓ. 4: Οπως έλεγαν και οι αρχαίοι πρόγονοί μας, τον Πατρίκο πολλοί εμίσησαν, τον μαζοχισμό ουδείς...

Ο ΠΕΡΙΘΩΡΙΑΚΟΣ

Αγαπητό PC MASTER,

Λόγω του ότι είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά στο χώρο, σκέφτηκα πως θα ήταν καλό να σου γράψω μερικές δικές μου σκέψεις σε αυτό που ονομάζω computer-mania.

Αφορμή για το γράμμα μου υπήρξε ένα γεγονός που σημάδεψε τη ζωή μου και θέλω έτσι να πληροφορήσω όλους όσοι ασχολούνται ή θέλουν να ασχοληθούν με τους Η/Υ (αναφέρομαι και στους κονσολάδες επίσης) σχετικά με την αξία των υπολογιστών αλλά και τις συνέπειες αυτών, γιατί υπάρχουν καλές αλλά και κακές.

Ασχολούμαι με τους υπολογιστές από 8 χρόνων (τώρα είμαι 18) ξεκινώντας με έναν ZX Spectrum +2. Στη Β' γυμνασίου πήρα τον πρώτο μου PC XT, ενώ στη γ' λυκείου έναν 486 DX2/66. Πάντοτε με διακατείχε η ίδια μανία σε όλα τα στάδια της ζωής μου σε οτιδήποτε σχετιζόταν με υπολογιστές (προγράμματα, παιχνίδια, σινεμά) και, γενικότερα, με τεχνολογία. Μάθαινα και μαθαίνω όσα περισσότερα μπορώ.

Τώρα που έκλεισα πλέον τα 18 και άρχισα να εισέρχομαι στο μεγαλύτερο στάδιο κοινωνικοποίησης που είναι η συμβίωση στην ίδια την κοινωνία και όχι σε υποκατάστατά της, συνειδητοποίησα πως το να ασχολείσαι με κάτι που οι άλλοι θεωρούν βαρετό, δίχως ουσία (κάποιος, μάλιστα, μου είπε πως δεν προοδεύω) σε κάνει ΠΕΡΙΘΩΡΙΑΚΟ!!! Ομως, δεν μπορούν να καταλάβουν πως και αυτοί για μας είναι το ίδιο ανιαροί, ίσως και σε μεγαλύτερο βαθμό. Πάντοτε, σε εμένα προσωπικά, φαινόταν ότι δεν ανήκω στον "κανονικό" κόσμο. Οποτε βρίσκομαι σε παρέα, αδυνατώ να βρω κάτι που να με συνδέει ώστε να μιλήσω. Η παρέα αυτό που ζητά είναι να περνά καλά η ώρα τους, κάνοντας χαβαλέ και συζητώντας για το πόσα τσιγάρα κάπνισε ο καθένας τους και πόσους καφέδες ήπιε. Εγώ αυτά δεν τα έχω γνωρίσει και γενικότερα δεν εξαρτώμαι από αυτά τα οποία αρέσκεται να επαναλαμβάνει άπειρες φορές η παρέα.

Αρχίζοντας την αναφορά μου στις συνέπειες, θα αναφερθώ σκόπιμα πρώτα στις αρνητικές. Η εξάρτησή μου από τους υπολογιστές είναι ΦΟΒΕΡΗ!!! Συνεχώς προσπαθώ να ενημερώνομαι σχετικά όσο το δυνατόν περισσότερο, σαν να είναι ο μοναδικός σκοπός της ζωής μου. Παλιότερα έκανα μέρες, ακόμα και βδομάδες, να βγω έξω και να συναντήσω τους φίλους μου για να τα πούμε. Αυτό γιατί ακόμα κι αν τους συναντούσα, δεν θα είχα τίποτα να πω μαζί τους εκτός από το πάθος μου για τους υπολογιστές (που τόσες φορές που το έχω αναφέρει, μπορώ να πω πως με έχουν πάρει στο "ψιλό"). Αφού λοιπόν μου ήταν αδύνατο να βγαίνω, με τραβούσε ακόμα πιο πολύ η ιδέα του να είμαι σπίτι κλεισμένος στο δωμάτιό μου μπροστά στην οθόνη. Αισθανόμουν, όπως και τώρα, πιο μοναχικός έξω, παρά στο σπίτι.

Αν και επηρεάστηκε αρνητικά η ζωή μου από το σύνδρομο του computer-maniac, οι συνέπειες δεν ήταν μόνο άσχημες αλλά σε πολλούς τομείς πάρα πολύ θετικές.

Δεν έγινα άτομο χωρίς ενδιαφέροντα, ούτε έφτασα σε σημείο να εξαρτώμαι από αυτά που οι πιο πολλοί αναζητούν επίμονα (τσιγάρο, ποτό, ξενύχτια στα clubs, άστατη ζωή). Ημουν πάντοτε ήσυχος και δεν ενοχλούσα κανέναν. Είχα πάντοτε στο σπίτι μου ένα σίγουρο φίλο ο οποίος όποτε του ζητούσα να ασχοληθεί μαζί μου, ποτέ δεν μου το αρνιόταν. Είχε πάντα την ίδια χαρά όπως κι εγώ. Ετσι, περνούσαν περίπου όλα μου τα χρόνια. Ησυχα όπως προτιμούσα.

Συμπερασματικά, θα ήθελα να γίνει γνωστό σε ερασιτέχνες ακόμη του είδους, σε αυτούς που σκέφτονται σοβαρά να ακολουθήσουν, όπως επίσης και στους κονσολάδες, πως τελικά το να είσαι περιθωριακός (όσο καλό ή κακό φαντάζει σε μερικούς) σου αφαιρεί ολοκληρωτικά την προσωπική ζωή και σε καθιστά υποχείριο ενός μηχανήματος που δεν έχει δική του ικανότητα να σκέφτεται και να πράττει.

Αν με αυτούς τους υπολογιστές δημιουργούνται τόσο τραγικές συνέπειες, αναρωτιέμαι τι θα γίνει όταν μπουν στη ζωή μας πραγματικές μηχανές τεχνητής νοημοσύνης. Οπως και να 'χει όμως, τα χρόνια μας γρήγορα περνούν και δεν πρέπει να μένει κανένας μόνος του. ΑΔΡΑΞΤΕ ΤΗ ΜΕΡΑ. Αν πάλι θέλετε να ασχοληθείτε με τη μαγεία των μηχανών, τότε και οι θυσίες που θα γίνουν από μέρους σας για να εκπληρωθεί ο στόχος σας είναι πολλές και πράγματι μεγάλες, ενώ αυτά που συνεχώς θα αποκομίζετε μέσα από τη βροχή πληροφοριών που παρέχονται είναι ανεκτίμητης αξίας. Η απόφαση είναι του καθενός, όμως καλό είναι το "παν μέτρον άριστον" να τηρείται σε όλους τους τομείς της ζωής.

Ο συμβιβασμός δεν είναι κάτι κακό, αντίθετα συμβάλλει στη σωστή διαβίωση όλων αυτών που αποτελούν την πολιτική κοινωνία.

ΥΓ. 1: PCάδες, Amigάδες, κονσολάδες ενωθείτε.

ΥΓ. 2: Ξέρω πως το γράμμα μου είναι πολύ μεγάλο σε έκταση, όμως για ένα τέτοιο σοβαρό θέμα δεν είναι αρκετός τόσος λίγος χώρος και χρόνος για να καλυφθεί πλήρως. Πάντως, νομίζω πως προσπάθησα να δώσω το στίγμα για τη δημιουργία ενός σχετικού προβληματισμού προς όλους εμάς τους αναγνώστες.

Φιλικά, Σωτήρης
Θεσσαλονίκη

▼ Φίλε Σωτήρη,

Ο προβληματισμός που αναπτύσσεις με το γράμμα σου είναι όντως ιδιαίτερα αξιόλογος και φαντάζομαι πως θα ενδιαφέρει ευρύτερα πολλούς από τους αναγνώστες του περιοδικού. Καταρχήν, θα ήθελα να σου πω πως οι άνθρωποι δεν χωρίζονται σε "χρήστες υπολογιστών" και "μη χρήστες υπολογιστών". Ο διαχωρισμός αυτός είναι πλαστός και δεν υπάρχει στην πραγματικότητα. Αυτό που όντως υπάρχει είναι η μοναξιά. Και, η μοναξιά του χρήστη πριν από το άνοιγμα του monitor, για να παραφράσω λίγο τον Βιμ Βέντερς, πολλές φορές είναι απελπιστική. Αν, όμως, ο υπολογιστής μπορεί να είναι μια καλή συντροφιά για μερικές ώρες της ημέρας, σίγουρα ΔΕΝ μπορεί με τίποτα να γίνει υποκατάστατο ενός "κολλητού" ή μιας κοπέλας, επειδή, αν μη τι άλλο, είναι ανίκανος να μεταβιβάσει αισθήματα. Καρφάκι δεν καίγεται στο PC σου αν είσαι στενοχωρημένος ή χαρούμενος, ήρεμος ή αγχωμένος. Αυτό κάνει τη δουλειά του, πρέπει όμως κι εσύ να κάνεις τη δική σου. Και η δική σου, δεκαοκτάχρονε φίλε μου, δεν είναι να υποκλίνεσαι 24 ώρες το 24ωρο στο βασιλιά της τεχνολογίας, την Αυτού Μεγαλειότητα το PC, αλλά να το χρησιμοποιείς δημιουργικά και όσο χρειάζεται, προκειμένου να σου ανοίξει νέους ορίζοντες που, με τη σειρά

τους, θα διευρύνουν τα ενδιαφέροντά σου. Το PC, Σωτήρη, είναι εργαλείο και όχι αυτοσκοπός. Είναι το μέσο και όχι το τέρμα. Αφησε, λοιπόν, το περιθώριο κατά μέρος και βγες στο προσκήνιο όσο είναι ακόμα καιρός!

ΟΛΙΓΗ ΣΟΒΑΡΟΤΗΣ ΠΑΡΑΚΑΛΩ!

Αγαπητοί κύριοι συντάκτες,

Είμαι αναγνώστης του περιοδικού εδώ και δύο χρόνια και ομολογώ πως είμαι απόλυτα ικανοποιημένος με τις εξελίξεις στην ποιότητα, τη μορφή, την ύλη και τη γενική εικόνα του "PC MASTER". Αφορμή για το γράμμα μου αποτελούν τα παράπονα αναγνωστών και σπάνια των συντακτών (κυρίως του Master σε παλαιότερα τεύχη) πάνω στο θέμα της εξέλιξης των επεξεργαστών και των συνεχών απαιτήσεων για αναβάθμιση. Το φαινόμενο της απελπισμένης κραυγής "έως πού" και "έως πότε" έγινε συνηθισμένο, και μαζί φωνάζουν και δεκάδες αναγνώστες για το ότι "δεν προλαβαίνουμε τις εξελίξεις και την πρόοδο". Ετσι, θέλοντας να διαφωνήσω, γράφω τα παρακάτω για να ακουστεί, βρε αδερφέ, και μια ξεχωριστή άποψη.

Κατά τη γνώμη μου, λοιπόν, το να υπάρχει ανάπτυξη σε αυτόν τον τομέα της τεχνολογίας είναι πολύ καλό και ωφέλιμο για τον σύγχρονο πολιτισμό. Τα computers σιγά-σιγά αναλαμβάνουν τα πάντα και, για να υπάρξει σωστή εξέλιξη, θα πρέπει να πληρούν συγκεκριμένες προϋποθέσεις. Ταχύτητα πάνω απ' όλα, υψηλή τεχνητή νοημοσύνη και αποτελεσματικότητα. Τα δύο τελευταία βασίζονται άμεσα στον ανθρώπινο παράγοντα που λέγεται "προγραμματιστής". Οπως και να 'χει, Pentium στα 200 και 32MB RAM δεν σημαίνουν παραδεκτό Wing Commander IV αλλά ταχύτατο CorelDRAW! 6.0 και "αεροπλανικά" Microsoft Windows 95. Ο υπολογιστής κατασκευάστηκε για να διευκολύνει τη ζωή μας προωθώντας σε νέα επίπεδα την επιστήμη, και όχι για να παίζουμε, αν και αυτό αποτελεί σήμερα βασικότατη ασχολία των PCs. Δεν λέω, ωραία τα παιχνίδια, αλλά για τα προγράμματα κατασκευάστηκε ο P6 και όποιος παραπάνω επεξεργαστής. Οι διαμαρτυρίες όσων αναγνωστών αισθάνονται αδικημένοι, θαυμάζοντας τα Phantasmagoria, The Beast Within, Wing Commander κ.λπ. δεν ευσταθούν. Δηλαδή υποχρεώνονται να τα αγοράσουν; ΟΧΙ. Κάλλιστα με τον 486SX/33 ή τον 386DX/40 θα ευχαριστηθούν πολλά και ομολογουμένως πιο ρομαντικά παιχνίδια. Το παιχνίδι στον υπολογιστή είναι είδος πολυτελείας και όχι αναγκαστικό. Θα έπρεπε, κατά τη γνώμη τους, η τεχνολογία να μείνει στον 286; Οχι βέβαια, δεν θα ήταν λογικό. Τα παιχνίδια, όπως και κάθε επαγγελματική εφαρμογή, εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες κάθε καινούριου επεξεργαστή. Αν κάποιος αγοράσει τώρα Pentium, σκεφτόμενος έτσι, σε δύο χρόνια θα παραπονιέται επειδή δεν θα μπορεί να βλέπει στο monitor του το Wing Commander IX.

Βασικά, δεν επιθυμώ να προσβάλλω κανέναν. Για να μην πείτε άλλωστε πως μιλάω εκ του ασφαλούς, όσο καλό κι αν είναι το μηχάνημά μου (486 DX2/66, 8MB RAM, 428MB HD, VGA 512K, SoundBlaster 8bit), ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΡΕΞΕΙ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. Δεν αποτελεί βασική επιθυμία μου, όμως, και είμαι πανευτυχής με τα Warcraft II, Full Throttle, X-Wing (all-time classic), Tie Fighter κ.ο.κ.

Ανάγκη δεν είναι να παίζεις το Top Of The Art game. Είναι πολυτέλεια και όσοι διαθέτουν τα χρήματα για να την ικανοποιήσουν, ας έχουν P6 και ας παίζουν κάθε Wing Commander IV της εποχής τους.

Με εκτίμηση,
Κων/νος Ιωαννίδης
Χαλκίδα

ΥΓ. 1: Ο υπολογιστής δεν είναι τέρας που τρώει chips, αλλά εργαλείο για τη δουλειά. Εξάλλου, στο χέρι μας είναι να καθυστερήσουμε (ΠΡΟΣΟΧΗ: όχι να αποτρέψουμε) την παραγωγή παιχνιδιών με τερατώδεις απαιτήσεις.

ΥΓ. 2: Ζητώ συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου, αλλά έτσι προέκυψε. Ελπίζω σε δημοσίευση και αναμένω και άλλες γνώμες.

▼ Φίλε Κώστα,

Η προσωπική άποψή μας στο εξαιρετικά ενδιαφέρον θέμα που θίγεις είναι κάπως διαφορετική. Θεωρούμε ίσα τα δικαιώματα όσων χρησιμοποιούν τον υπολογιστή τους είτε για δουλειά είτε για παιχνίδι και δεν πιστεύουμε πως οι δεύτεροι πρέπει να "τιμωρηθούν" εξαναγκαζόμενοι σε αναβάθμιση κάθε τρεις και λίγο του συστήματός τους.

Διαφωνούμε, επίσης, και με το επιχείρημά σου πως "υπάρχουν ωραιότατα παλιά παιχνίδια που μπορούν να τα παίξουν και όσοι έχουν 386/40" για δύο λόγους. Πρώτον, διότι τώρα πλέον και να θέλει κάποιος να βρει παλιά παιχνίδια δεν πρόκειται να τα καταφέρει, όπως δεν θα καταφέρει να βρει για αγορά 386/40 (καινούριο εννοείται). Δεύτερον, διότι και στα στερεοφωνικά, για παράδειγμα, εξελίσσεται η τεχνολογία, αλλά εγώ που έχω στο σπίτι μου ένα compact stereo της δεκαετίας του '70, κάλλιστα μεν μπορώ να ακούω τους καινούριους δίσκους και τις κασέτες που κυκλοφορούν, δεν μπορώ όμως να απολαμβάνω την υψηλή πιστότητα που απολαμβάνει εκείνος που έχει διαθέσει για την αγορά καινούριου συστήματος περισσότερα χρήματα. Για ποιον λόγο, δηλαδή, να μην μπορεί να γίνει το ίδιο και με τα ρημάδια τα PCs;

Ο ΑΕΡΑΣ ΤΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗΣ

Αγαπητό PC MASTER,

Η αλήθεια είναι πως η συντριπτική πλειονότητα των αναγνωστών σου σε κάθε γράμμα και όχι μόνο πράγματι απευθύνει σε σένα τα καλύτερα λόγια. Ομολογουμένως, η προσπάθεια που γίνεται από τους συντάκτες του περιοδικού είναι ορατή.

Είναι γεγονός πως είμαι ένας ιδιαίτερα απαιτητικός

αναγνώστης, αλλά, πέραν τούτου, υπάρχουν κάποια θέματα τα οποία θέλω να επισημάνω και αποτελούν και ερωτήματα πολλών άλλων συμμαθητών μου. Οταν διάβασα αισίως στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου πως στο περιοδικό θα υπάρξει μια "θύελλα ανανέωσης" όπως την αποκαλέσατε, ενθουσιάστηκα πάρα πολύ. Ισως να κάνω λάθος, αλλά στην ουσία δεν υπήρξε σχεδόν καμία ανανέωση του περιοδικού. Εχοντας διαβάσει πολλά ξένα περιοδικά και όντας συνδρομητής και του αγγλικού PC-Zone, περίμενα μια αλλαγή που θα άγγιζε τουλάχιστο το πρότυπο, κοινώς αποδεκτό και αγαπητό, αυτών των περιοδικών. Κάτι που με ανακούφισε ήταν η αύξηση των σελίδων του "PC MASTER", ενώ η αλλαγή των φόντων και των εικόνων, δεν μου προκάλεσε κανένα ενδιαφέρον. Πιστεύω πως για να υπάρξει μια ουσιαστική ανανέωση πρέπει να αλλάξουν ριζικά κάποια πράγματα στο περιοδικό.

Πρώτα απ' όλα το εξώφυλλο, το οποίο πρέπει να γίνει πιο χοντρό και σκληρό, ώστε το "PC MASTER" "εμφανισιακά" να δείχνει ότι έχει κύρος. Επιπλέον, τα φόντα των γραμματοσειρών πρέπει να τονιστούν και να μην έχουν αυτό το στιλ της κοινότοπης εφημερίδας. Νομίζω ότι το περιοδικό πρέπει από μόνο του να χωριστεί σε διάφορα sections για Game Reviews, Hardware, Software, μόνιμες στήλες κ.λπ. και επιβάλλεται ΑΜΕΣΑ να αυξηθούν τα Game Reviews που προσελκύουν περισσότερο κόσμο. Θα ήθελα να εξειδικευτώ σε αυτό το σημείο:

Νομίζω ότι πρέπει οπωσδήποτε να συμφωνηθεί από τους συντάκτες ο τρόπος βαθμολόγησης, ώστε να μη συμβαίνει ο ένας να βάζει 90% σε ένα παιχνίδι και να εννοεί ότι είναι καλό, ενώ ο άλλος με την ίδια βαθμολογία να εννοεί πως είναι μέτριο. Σε αυτό θα συνέβαλε και η δημιουργία "ζωνών" βαθμολογίας, όπως άλλωστε γίνεται σε όλα τα ευρωπαϊκά και αμερικανικά περιοδικά. Π.χ.: 90%-100% = Αριστούργημα, 80%-90% = Πολύ Καλό, 70%-80% = Αρκετά Καλό κ.ο.κ., έτσι ώστε να μπαίνει και η "σφραγίδα" του "PC MASTER".

Θετικό βήμα προς την κατεύθυνση αυτή είναι η δημιουργία της "επιλογής της σύνταξης" που πλησιάζει αυτό που λέω. Επίσης, παρατηρείται ότι σε παιχνίδια όπως το "I Have No Mouth And I Must Scream" δεν υπάρχει βαθμολογία για το σενάριο, που τυγχάνει να είναι το βασικότερο στοιχείο αυτού του παιχνιδιού! Ο κ. Τσουρινάκης είναι πράγματι ακούραστος συντάκτης, αλλά δεν γίνεται να γράφει ότι "θα γίνει αυστηρότερος και δεν θα βάζει πάνω από 80% σε παιχνίδια που δεν έχουν υπότιτλους", όταν επιμένει πως στο Ripper θα έβαζε 99%.

Είναι λίγο περίεργο!!! Επίσης, κάτι πολύ σημαντικό είναι πως θα πρέπει να υπάρχουν και δεύτερες γνώμες στα παιχνίδια, ώστε αυτά να κρίνονται από διαφορετικά πρόσωπα, σύμφωνα πάντα με τα ξένα πρότυπα. Παράλληλα, θα έπρεπε στις στήλες να μπαίνουν και φωτογραφίες των συντακτών. Ισως η διερεύνηση των περιοδικών Αγγλίας και Αμερικής να σας δώσει και άλλες ιδέες που είναι αδύνατο να αναλύσω εδώ.

Συγγνώμη για το μακροσκελές γράμμα μου, αλλά παίρνω το περιοδικό εδώ και δύο χρόνια και θέλω να δω μια ουσιώδη ΘΥΕΛΛΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗΣ από ένα τόσο αγαπημένο περιοδικό του ελληνικού ειδικού Τύπου. Το εύχομαι ολόψυχα. Αν τεθεί θέμα, μπορείτε ως αντίτιμο της ανανέωσης να αυξήσετε και την τιμή του "PC MASTER".

Φιλικά, Πάνος Λ.
Νέα Φιλαδέλφεια

▼ Φίλε Πάνο,

Ολες οι παρατηρήσεις σου για το περιοδικό λαμβάνονται πολύ σοβαρά υπόψη. Σκοπός μας, εξάλλου, είναι να ανανεωνόμαστε συνεχώς, προσφέροντας πάντα καινούριες εκπλήξεις στους αναγνώστες μας. Φωτογραφίες των συντακτών δεν μπαίνουν στις στήλες, εξαιτίας του φόβου κάθετης μείωσης του αναγνωστικού κοινού του "PC MASTER". Τέλος, σίγουρα δεν είμαστε αντίθετοι στο να υιοθετήσουμε κάποιες καλές ιδέες και από ξένα περιοδικά, όμως σε καμία περίπτωση δεν μας διακρίνουν τάσεις μιμητισμού και δεν σκοπεύουμε να μετατρέψουμε το "PC MASTER" σε ακριβές αντίγραφο των αγγλικών ή αμερικανικών περιοδικών του κλάδου.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

▼ Πάνος Λοΐζος, Θεσσαλονίκη: Φαίνεται πως το χιούμορ σου δεν είναι τόσο αναπτυγμένο όσο η "εγρήγορση και παρατηρητικότητά σου" (και η μετριοφροσύνη σου, θα συμπλήρωνα). Πάντως, σε καμία περίπτωση δεν σου δώσαμε ψεύτικη ελπίδα, καθώς στη σελ. 147 του τεύχους 76 αναφέρουμε πως "σου επιτρέπουμε να μας φέρεις κι εσύ έναν Pentium". Αν τώρα εσύ το πήρες στα σοβαρά, κανένα πρόβλημα... Περιμένουμε να μας τον στείλεις!

▼ Παρασκευάς Γρηγορίου, Αθήνα: Νομίζω πως θα λύσεις τις απορίες σου για το Afterlife, διαβάζοντας την παρουσίασή μας στο τεύχος 76 (Σεπτέμβριος 1996).

Λύσεις strategy games θα δημοσιεύονται τακτικά από τη στήλη Most Wanted.

▼ Νίνα Καραζήση: Προκειμένου να αυξήσεις τη συμβατική μνήμη, πρέπει να επέμβεις στα autoexec.bat και config.sys, κάνοντας rem μερικές γραμμές που φορτώνουν "μνημοβόρα" προγράμματα και παρακολουθώντας τις αλλαγές στη διαθέσιμη μνήμη.

Οι scanners μετατρέπουν φωτογραφίες, κείμενα κ.λπ. σε αρχεία που μπορείς να χειριστείς στο PC σου. Συνοδεύονται πάντα με software για να τους χρησιμοποιήσεις άμεσα. Πολύ ωραίο το άρωμά σου (παρακαλώ με την ευκαιρία τις αναγνώστριες να στέλνουν πάντα αρωματισμένα γράμματα και ενίοτε καμιά φωτογραφία τους). ■

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ BASIC

Αγαπητό PC Master,

Θα ήθελα, καταρχήν, να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για την ύλη του περιοδικού και ιδιαίτερα για τη στήλη How To.

α) Ασχολούμαι με την QBasic και θα ήθελα να μάθω πώς μπορώ να κάνω μία φιγούρα η οποία θα "πατάει" σε μία γραμμή και θα πηδάει έως ορισμένο ύψος όταν πατιέται το πλήκτρο "J". Με ενδιαφέρει μόνο το συγκεκριμένο τμήμα του κώδικα και όχι οι υπόλοιπες χιλιοδημοσιευμένες ρουτίνες κίνησης. Θα παρακαλούσα όμως να περιέχει μεσολάβηση μάσκας, όπως η απάντηση στον κ. Μανδραφούση (τεύχος 56), ώστε να μη σβήνονται τα γραφικά.

β) Η QBasic υποστηρίζει συνδυασμούς πλήκτρων; Αν ναι, πώς μπορώ πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT+C να αλλάζω το χρώμα της φιγούρας;

γ) Πώς μπορώ να κάνω pause ανά πάσα στιγμή στο πρόγραμμα (π.χ. όταν η φιγούρα βρίσκεται στον αέρα) με "P";

δ) Ενα πρόγραμμα έχει τόσα bytes μέγεθος όσα και οι χαρακτήρες του κώδικά του;

ε) Πώς χρησιμοποιούνται - και πού - οι δηλώσεις AS INTEGER;

στ) Επειδή οι δυνατότητες της QBasic στα γραφικά δεν είναι πολύ μεγάλες, μπορώ να χρησιμοποιήσω αρχεία *.BMP ως κεντρική φιγούρα ή ως εχθρικές φιγούρες στο παιχνίδι;

ζ) Πώς μπορώ να καλέσω ένα interrupt μέσα από την QBasic, π.χ. το interrupt 33h; Υπάρχει δυνατότητα μέσω αυτού να εξοπλίσω τα προγράμματά μου με χρήση ποντικιού;

η) Πώς γίνεται να δουλέψουν παράλληλα δύο προγράμματα QBasic (π.χ. το ένα πρόγραμμα να μετρά από το 1 έως το 1.000.000 και το άλλο σε τυχαίες και διαφορετικές για κάθε εκτέλεση του προγράμματος χρονικές στιγμές να παίρνει δύο αριθμούς από το πρώτο (εκείνους στους οποίους έχει φτάσει εκείνη τη στιγμή το πρώτο) και να τυπώνει το άθροισμά τους;

θ) Πόσα είναι τα interrupts και πώς μπορώ να μάθω τη λειτουργία του καθενός;

ι) Υπάρχουν sites στο Internet σχετικά με την Basic, τη Visual Basic και την Pascal;

ια) Μπορείτε να συμπεριλάβετε στο CD το shareware πρόγραμμα επεξεργασίας εικονιδίων και editor;

ιβ) Θα ήθελα να μου γράψετε ένα πρόγραμμα προστασίας που να "κλειδώνει" αρχεία txt. Οταν θα προσπαθεί κάποιος να διαβάσει ένα κλειδωμένο αρχείο txt, να του ζητά έναν κωδικό και όταν τον δώσει να του ζητά έναν δεύτερο. Με CTRL+J να παρακάμπτεται το πρόγραμμα προστασίας, ενώ με άλλο πλήκτρο να αλλάζω τους κωδικούς. (Αν ένα τέτοιο πρόγραμμα δεν είναι εφικτό σε QBasic, γράψτε το σε Visual Basic 4.0.)

ιγ) Η στήλη προγραμματισμού για QBasic αργεί πολύ. Ας μην καταλήξει τουλάχιστον σαν τη στήλη για SoundBlaster που ζητήθηκε επανειλημμένα αλλά ουδέποτε εμφανίστηκε στις στήλες του περιοδικού.

ιδ) Θα ήθελα, τέλος, να μου προτείνετε ένα καλό βιβλίο για ξεκίνημα στην Pascal. Please, μη με στείλετε στα βιβλιοπωλεία επειδή, απλούστατα, ο τόπος διαμονής μου δεν μου δίνει τέτοιες δυνατότητες.

Με εκτίμηση,
Κωστής Καρβουνιάρης

✔ α-γ) Στο αρχείο SPRITE3.BAS που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού υπάρχουν οι απαντήσεις στα τρία πρώτα ερωτήματα. Η τεχνική που ακολουθείται στο πρόγραμμα αυτό για την υλοποίηση των αλμάτων είναι η παγίδευση ενός πλήκτρου (του "J"), ώστε με το πάτημά του να τίθενται ορισμένες μεταβλητές ένδειξης. Ακολούθως, ο κύριος βρόχος του προγράμματος ελέγχει αυτές τις μεταβλητές και μετακινεί ανάλογα τη φιγούρα έτσι ώστε να εκτελέσει το άλμα.

Στο πρόγραμμα SPRITE3.BAS το άλμα είναι πάντα κατακόρυφο και η ενημέρωση της θέσης της φιγούρας κατά τη διάρκεια του άλματος γίνεται με διαδοχικούς ελέγχους. Ενα σχήμα που προσφέρει μεγαλύτερη ευελιξία είναι αυτό ενός πίνακα με τις μετατοπίσεις να καταγράφονται στον οριζόντιο και τον κατακόρυφο άξονα κατά τις διάφορες φάσεις του άλματος και να ενημερώνεται η θέση της φιγούρας στην οθόνη, βάσει του πίνακα αυτού.

Η δυνατότητα χρήσης συνδυασμών πλήκτρων επιδεικνύεται επίσης μέσα από αυτό το πρόγραμμα. Οταν δίνουμε την περιγραφή ενός οριζόμενου από το χρήστη πλήκτρου στην QBasic με την εντολή KEY παρέχουμε τόσο τον κωδικό σάρωσης (scan code) του πλήκτρου όσο και έναν κωδικό κατάστασης των βοηθητικών πλήκτρων (Shift, Control, Alt, Caps Lock, Num Lock). Ο κωδικός κατάστασης αποθηκεύεται ως πρώτος χαρακτήρας στη συμβολοσειρά που μεταβιβάζεται ως παράμετρος στην εντολή KEY, ενώ ο κωδικός σάρωσης είναι η δεύτερη παράμετρος. Ο κωδικός κατάστασης υπολογίζεται ως ακολούθως:

- ξεκινάμε με τον κωδικό κατάστασης να έχει την τιμή 0
- αν θέλουμε να είναι πατημένο το πλήκτρο Shift, προσθέτουμε 1
- αν θέλουμε να είναι πατημένο το πλήκτρο Ctrl, προσθέτουμε 4
- αν θέλουμε να είναι πατημένο το πλήκτρο Alt, προσθέτουμε 8

- αν θέλουμε να είναι ενεργό το Num Lock, προσθέτουμε 32

- αν θέλουμε να είναι ενεργό το Caps Lock, προσθέτουμε 64

Ο πίνακας αντιστοιχίας μεταξύ πλήκτρων και κωδικών σάρωσης μπορεί να βρεθεί στη βοήθεια άμεσης πρόσβασης της QBasic.

Προσοχή χρειάζεται στο ότι ο κωδικός κατάστασης των βοηθητικών πλήκτρων προσδιορίζει επακριβώς την επιθυμητή κατάσταση των πλήκτρων αυτών. Με άλλα λόγια η εντολή

```
KEY 16, CHR$(8) + CHR$(1)
```

δημιουργεί έναν ορισμό πλήκτρου, στον οποίο μπορούμε να αναφερθούμε με τον κωδικό 16 που αντιστοιχεί στο πάτημα του Alt+Escape (1 είναι ο κωδικός σάρωσης του πλήκτρου Escape), όταν όμως κανένα από τα δύο πλήκτρα Shift και τα δύο πλήκτρα Control δεν είναι πατημένα και τα Caps Lock και Num Lock είναι απενεργοποιημένα. Αν θέλουμε να καλύψουμε περισσότερες περιπτώσεις, για παράδειγμα, να καλείται μια συγκεκριμένη διαδικασία όταν ο χρήστης πατά Alt+C, ανεξάρτητα από την κατάσταση των Caps Lock και Num Lock, θα πρέπει να δημιουργήσουμε τέσσερις ορισμούς πλήκτρων, καθένας από τους οποίους θα αντιστοιχεί σε έναν συνδυασμό των Caps Lock και Num Lock, και να ορίσουμε ότι, όταν πατηθεί οποιοδήποτε από αυτά τα πλήκτρα (συνδυασμοί πλήκτρων στην πραγματικότητα), θα καλείται μία συγκεκριμένη ρουτίνα, για παράδειγμα

```
' Caps Lock + Num Lock ανενεργά
KEY 16, CHR$(8) + CHR$(1)
' Caps Lock ανενεργό + Num Lock
  ενεργό
KEY 17, CHR$(40) + CHR$(1)
' Caps Lock ενεργό + Num Lock
  ανενεργό
KEY 18, CHR$(72) + CHR$(1)
' Caps + Num Lock ενεργά
KEY 19, CHR$(104) + CHR$(1)
' Και τα τέσσερα πλήκτρα
  οδηγούν στον ίδιο χειριστή
ON KEY(16) GOSUB Handler: ON
  KEY(17) GOSUB Handler
ON KEY(18) GOSUB Handler: ON
  KEY(18) GOSUB Handler
```



Πέρα από την παγίδευση του πλήκτρου, η αλλαγή του χρώματος επιτυγχάνεται δημιουργώντας μία επιπλέον φιγούρα διαφορετικού χρώματος και επιλέγοντας τη φιγούρα που θα προβληθεί ανάλογα με το πόσες φορές έχει πατηθεί το πλήκτρο αλλαγής χρώματος. Η ύπαρξη προκατασκευασμένης φιγούρας διαφορετικού χρώματος βοηθά στο να έχουμε πολύ καλύτερη απόδοση στο πρόγραμμά μας, σε σχέση με την απόδοση που θα είχαμε αν έπρεπε να τροποποιούμε κάθε φορά ένα μοναδικό αντίγραφο της φιγούρας. Οι δύο φιγούρες διαφορετικού χρώματος είναι αποθηκευμένες στον ίδιο πίνακα και έτσι για να επιλέξουμε την επιθυμητή φιγούρα, αρκεί να χρησιμοποιήσουμε τον κατάλληλο δείκτη για τον πίνακα στην εντολή PUT.

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, αν το πλήκτρο αλλαγής χρώματος (Alt+C) έχει πατηθεί άρτιο αριθμό φορών (συμπεριλαμβανομένου του μηδενός) προβάλλεται λευκή φιγούρα. Αντίθετα, αν το πλήκτρο αλλαγής χρώματος έχει πατηθεί περιττό αριθμό φορών, προβάλλεται φιγούρα χρώματος θαλασσί. Φυσικά, το πλήθος των φιγούρων διαφορετικού χρώματος δεν περιορίζεται κατ' ανάγκη σε δύο.

Η παύση στο παιχνίδι επιτυγχάνεται όπως ακριβώς και η κίνηση, δηλαδή με παγίδευση του πλήκτρου παύσης (στη συγκεκριμένη περίπτωση του P). Βέβαια, ενόσω βρισκόμαστε σε παύση, πρέπει να απενεργοποιούμε τις άλλες παγιδεύσεις πλήκτρων, όπως φαίνεται στο πρόγραμμα SPRITE3.BAS. Σημειώνουμε εδώ ότι όλοι οι συνδυασμοί πλήκτρων στο πρόγραμμα SPRITE3.BAS λειτουργούν μόνο όταν τα Caps Lock και Num Lock είναι απενεργοποιημένα.

δ) Το πρόγραμμα, πέρα από τον κώδικά του, έχει και τα δεδομένα του καθώς και τη στοίβα του. Το ποσό των δεδομένων δεν βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με το μέγεθος του κώδικα. Για παράδειγμα, το πρόγραμμα

```
CONST N = 5
DIM A%(N)
FOR I% = 1 TO N: A%(I%) = I%:
  NEXT I%
```

απαιτεί 12 bytes για την αποθήκευση των δεδομένων του (5 * 2 = 10 για τα στοιχεία του πίνακα A% και δύο επιπλέον για τη μεταβλητή I%), ενώ το πρόγραμμα

```
CONST N = 30000
DIM A%(N)
FOR I% = 1 TO N: A%(I%) = I%:
  NEXT I%
```

απαιτεί 60002 bytes για τα δεδομένα του, αν και ο κώδικάς του

Σημείωση της στήλης: Παρακαλούμε να απευθύνετε στη στήλη συγκεκριμένες ερωτήσεις και όχι γενικές, όπως για παράδειγμα "πώς θα φτιάξω ένα παιχνίδι;". Εξειδικεύοντας τα ερωτήματά σας, μας βοηθάτε να σας απαντήσουμε πιο γρήγορα και με μεγαλύτερη σαφήνεια.

είναι μόλις κατά 4 bytes μεγαλύτερος από το προηγούμενο πρόγραμμα. Ο χώρος στοίβας, τέλος, χρησιμοποιείται για μεταβίβαση παραμέτρων και αποτελεσμάτων ανάμεσα σε διαδικασίες του προγράμματος και το μέγεθός του δεν μπορεί να συναχθεί άμεσα από το μέγεθος του κώδικα. Τέλος, το μέγεθος του πρωτογενούς κώδικα δεν έχει γραμμική σχέση με το μέγεθος του εκτελέσιμου κώδικα (όταν έχουμε να κάνουμε με μεταγλωττισμένες γλώσσες). Για παράδειγμα, τα σχόλια στον πρωτογενή κώδικα δεν δημιουργούν εκτελέσιμο κώδικα, ενώ τόσο η μεταβλητή I% όσο και η μεταβλητή VeryLongVariableName% χρειάζονται δύο bytes καθεμία για την αποθήκευσή τους, παρά το ότι τα μεγέθη των ονομάτων τους διαφέρουν σημαντικά.

ε) Οι δηλώσεις AS χρησιμοποιούνται κυρίως στους ορισμούς σύνθετων τύπων δεδομένων για να ορίσουν τον τύπο ενός πεδίου του σύνθετου τύπου. Για παράδειγμα, για να ορίσουμε τον σύνθετο τύπο ScreenPoint ο οποίος αποτελείται από δύο πεδία X και Y, καθένα από τα οποία είναι ακέραιος, θα χρησιμοποιήσουμε τη δήλωση

```
TYPE ScreenPoint
X AS INTEGER
Y AS INTEGER
END TYPE
```

Στις δηλώσεις αυτές, η δεσμευμένη λέξη AS πρέπει να ακολουθείται από έναν από τους προκαθορισμένους τύπους της QBasic (INTEGER, LONG, SINGLE, DOUBLE, STRING * N) ή από έναν άλλο τύπο που έχει οριστεί με εντολή TYPE.

Οι δηλώσεις AS μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν στις εντολές COMMON, DECLARE, DIM, FUNCTION, REDIM, SHARED, STATIC και SUB, προκειμένου να ορίσουν τον τύπο μιας μεταβλητής ή παραμέτρου, παραδείγματος χάρη

```
DECLARE SUB MySub(Param1 AS
  STRING, PARAM2 AS
  INTEGER)
SUB MySub(Param1 AS STRING,
  PARAM2 AS INTEGER)
PRINT Param1, Param2
END SUB
CALL MySub("AB", 3)
```

Σε όλες τις προαναφερόμενες εντολές, εκτός από την TYPE, όταν θέλουμε να δηλώσουμε ότι μία μεταβλητή θα έχει έναν προκαθορισμένο τύπο της QBasic, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ως τελευταίο χαρακτήρα του ονόματός του το κατάλληλο σύμβολο (%, &, ! κ.λπ.). Η χρήση της δεσμευμένης λέξης AS είναι υποχρεωτική μέσα στην εντολή TYPE (όπου δεν επιτρέπεται η χρήση αυτών των χαρακτήρων στα ονόματα των πεδίων) και όταν θέλουμε να δηλώσουμε μεταβλητή ή παράμετρο της οποίας ο τύπος δεν είναι ένας από τους προκαθορισμένους.

στ) Και βέβαια. Στη στήλη How To των τευχών 79 και 77 του PC Master έχουν δημοσιευθεί προγράμματα που δίνουν τη δυνατότητα ανάγνωσης αρχείων BMP μέσα από QBasic (το πρόγραμμα του τεύχους 79 είναι γραμμένο για Quick Basic, αλλά η διαδικασία ViewBMP24 τρέχει και σε QBasic). Χρησιμοποιώντας τον κώδικα αυτών των προγραμμάτων είναι δυνατό να φορτώσουμε μια εικόνα BMP στην οθόνη. Από το σημείο αυτό και μετά μπορούμε να αποθηκεύσουμε την εικόνα σε έναν πίνακα χρησιμοποιώντας τη διαδικασία GET και ακολούθως να την προβάλλουμε σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης με τη διαδικασία PUT, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τις "φτωχές" φιγούρες που σχεδιάζουμε μέσα από την QBasic. Αν προτίθεσαι να χρησιμοποιήσεις μάσκες για τις φιγούρες σου, καλό είναι να δημιουργήσεις και τις μάσκες σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και ακολούθως να τις φορτώσεις στην QBasic, όπως ακριβώς θα φορτώσεις και τις ίδιες τις φιγούρες.

ζ) Η QBasic δεν παρέχει κάποιον μηχανισμό κλήσης διακοπών, όπως η Quick Basic, παρ' όλα αυτά μπορούμε να καλέσουμε διακοπές μέσα από ένα πρόγραμμα QBasic, χρησιμοποιώντας την εντολή CALL ABSOLUTE. Το μειονέκτημα της χρήσης της CALL ABSOLUTE είναι ότι πρέπει να ενσωματώσουμε στο πρόγραμμά μας κώδικα μηχανής, ο οποίος θα αναλάβει την επικοινωνία μεταξύ του προγράμματός μας και της ρουτίνας εξυπηρέτησης διακοπής, δηλαδή, τη μεταβίβαση παραμέτρων από το πρόγραμμα προς τη ρουτίνα και την επιστροφή αποτελεσμάτων στην αντίστροφη κατεύθυνση. Στην Quick Basic το έργο αυτό επιτελείται από τις διαδικασίες βιβλιοθήκης INTERRUPT και INTERRUPTX.

Ενα άλλο μειονέκτημα της Basic, που απαντάται τόσο στην QBasic όσο και στην Quick Basic, είναι το ότι δεν μας επιτρέπει να ορίσουμε διαδικασίες που καλούνται από ρουτίνες εξυπηρέτησης διακοπής, οπότε δεν μπορούμε να ορίσουμε ρουτίνες που θα καλούνται αυτόματα όταν προκύ-



ψει μία κίνηση ποντικιού (μετακίνηση, πάτημα ή απελευθέρωση συγκεκριμένου κουμπιού κ.ο.κ.). Με δεδομένη αυτή την αδυναμία, ο μόνος τρόπος για να χρησιμοποιήσουμε το ποντίκι στην Basic είναι να παρακολουθούμε συνεχώς την κατάστασή του και ανάλογα με τη θέση του και με το αν κάποια πλήκτρα είναι πατημένα, να προβαίνουμε στις κατάλληλες ενέργειες.

Η τεχνική χρήσης ποντικιού από την QBasic, με τους περιορισμούς που αναφέρθηκαν ανωτέρω, φαίνεται στο πρόγραμμα MOUSE4.BAS που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού. Το πρόγραμμα περιέχει αρκετά επεξηγηματικά σχόλια, που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

η) Η Basic δεν δίνει τη δυνατότητα να εκτελούνται δύο προγράμματα ταυτόχρονα. Μπορούμε να εκτελούμε ένα πρόγραμμα, αλλά μπορούμε επίσης να ορίσουμε ότι σε συγκεκριμένες χρονικές στιγμές θα κληθεί μία ορισμένη λειτουργία του προγράμματος. Συνήθως το χαρακτηριστικό αυτό χρησιμοποιείται για να καλείται μία διαδικασία σε τακτά χρονικά διαστήματα (π.χ. κάθε ν δευτερόλεπτα), αλλά κανείς δεν επιβάλλει στον προγραμματιστή την περιοδικότητα ή την υποχρέωση να καλείται πάντα η ίδια διαδικασία.

Στο CD-ROM του περιοδικού υπάρχει το πρόγραμμα TIMERNUM.BAS που δείχνει πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η εντολή ON TIMER για να υλοποιηθεί το πρόγραμμα που ζητάς. Το πρόγραμμα αρχικά επιλέγει ένα τυχαίο χρονικό διάστημα, έπειτα από το οποίο θα κληθεί μία διαδικασία, η οποία επιλέγει τον πρώτο αριθμό και κατόπιν ορίζει ότι ύστερα από ένα δεύτερο, επίσης τυχαίο, χρονικό διάστημα θα κληθεί μία δεύτερη διαδικασία, η οποία επιλέγει τον δεύτερο αριθμό και τυπώνει το άθροισμα.

θ) Το πλήθος των διανυσμάτων διακοπής είναι 256. Μερικά από αυτά όμως δεν έχουν προκαθορισμένο σκοπό, αλλά είναι διαθέσιμα για τους σκοπούς των απανταχού χρηστών. Τα περισσότερα από τα δεσμευμένα διανύσματα έχουν πολλές υπολειτουργίες, που συνήθως επιλέγονται μέσω του καταχωρητή AX. Ενα καλό βιβλίο αναφοράς είναι το PC-Intern (εκδόσεις Abacus).

ι) Ναι, υπάρχουν διάφοροι κόμβοι που έχουν έτοιμα προγράμματα, βιβλιοθήκες και τεκμηρίωση για όλες τις γλώσσες. Υπάρχουν επίσης και οι επίσημοι κόμβοι των εταιριών, για παράδειγμα, http://www.borland. com/ και http://www.microsoft. com/.

ια) Ναι, αλλά όχι στο τρέχον τεύχος γιατί η ύλη του έχει κλείσει. Ευελπιστούμε για το επόμενο.

ιβ) Ενα τέτοιο πρόγραμμα είναι συνολικά αδύνατο να κατασκευαστεί: οποιοδήποτε είδος προστασίας και αν εμφυτεύσει κάποιος σε ένα πρόγραμμα, κανείς δεν εμποδίζει τον επίδοξο εισβολέα να χρησιμοποιήσει κάποια άλλη εφαρμογή για να ανοίξει το αρχείο και να δει τα περιεχόμενά του. Τέτοιες μορφές προστασίας πρέπει να είναι ενσωματωμένες στο λειτουργικό σύστημα (π.χ. Windows NT με σύστημα αρχείων NTFS) και όχι στις εφαρμογές. Ενα πρόγραμμα που προστατεύει τα αρχεία μας από αδιάκριτα βλέμματα, χωρίς όμως να τα προστατεύει από διαγραφή, δημοσιεύθηκε στη στήλη How To του τεύχους 77 (CRYPTO.BAS).

ιγ) Δυστυχώς, αν και είχαμε τις καλύτερες προθέσεις, δεν έχει γίνει δυνατό ως τώρα τίποτε από τα δύο. Αντί για QBasic έχουμε όμως Visual Basic που είναι πιο σύγχρονη και, όσον αφορά στη SoundBlaster έχουμε στο παρόν τεύχος μία μερική κάλυψη. Δεν είναι αρκετό, αλλά κάνουμε ό,τι μπορούμε.

ιδ) Υπάρχουν ελληνικές εκδόσεις που είναι τόσο οδηγοί εκμάθησης όσο και εγχειρίδια αναφοράς και πιθανότατα θα πρέπει να στραφείς σε αυτές. Οι οδηγοί αυτοί κυκλοφορούν από τις εκδόσεις Κλειδάριθμος, Anubis, Γκιούρδα κ.λπ., οπότε μπορείς να έρθεις σε επαφή με αυτούς (πιθανώς μέσω κάποιου βιβλιοπωλείου της περιοχής σου) για να σου προτείνουν το πιο κατάλληλο βιβλίο.

"ΟΜΙΛΩΝ" ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αγαπητό PC Master, Σε διαβάζω ανελλιπώς από το 32ο τεύχος και είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC. Είμαι κάτοχος ενός 468/133 με 8MBytes μνήμης και CD-ROM τετραπλής ταχύτητας και ασχολούμαι με Turbo Pascal 7.0. Πρόσφατα, ολοκλήρωσα σχεδόν ένα καταπληκτικό παιχνίδι adventure, από το οποίο όμως λείπει ένα σημαντικό στοιχείο: η ομιλία. Μπορώ να ηχογραφήσω τις φωνές μέσα από τη SoundBlaster μου, αλλά δεν ξέρω πώς να τις παίξω κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, οι φωνές να ακούγονται ταυτόχρονα με την κίνηση, δηλαδή να μη διακόπτεται το παιχνίδι για να ακουστεί ο ήχος. Σε παρακαλώ, απάντησέ μου γρήγορα γιατί το παιχνίδι έχει σχεδόν τελειώσει και είναι το μόνο κομμάτι που μένει.

Φιλικά,
Μάντζιος Νίκος

✔ Στο CD-ROM του περιοδικού βρίσκονται τέσσερα αρχεία Pascal που σου επιτρέπουν να αναπαραγάγεις μέσα από προγράμματα Pascal αρχεία VOC χρησιμοποιώντας τη SoundBlaster σου. Τα αρχεία SBDSP. PAS, VOC.PAS και MEM.PAS είναι αυτά που κάνουν όλη τη δουλειά, ενώ το πρόγραμμα PLAYVOCD. PAS είναι ένα υπόδειγμα χρήσης των ρουτινών που περιέχονται στα υπόλοιπα τρία αρχεία. Το πρόγραμμα είναι μια προσαρμοσμένη έκδοση ενός αρχικού προγράμματος που έχει γραφεί από τον Ethan Brodsky.

Η αναπαραγωγή ήχου βασίζεται στη λειτουργία άμεσης πρόσβασης μνήμης της SoundBlaster, κατά συνέπεια ο επεξεργαστής δεν απασχολείται παρά μόνο ελάχιστα για αυτόν το σκοπό και έτσι είναι ελεύθερος να τρέξει το πρόγραμμά σου ενόσω ο ήχος ακούγεται. Το βασικό τμήμα του προγράμματος στο αρχείο PLAYVOCD.PAS είναι αυτό που ελέγχει αν τα πλήκτρα πατιούνται και μπορεί βέβαια να αντικατασταθεί από οποιοδήποτε άλλο κομμάτι κώδικα.

Για λόγους οικονομίας χώρου -ήδη το πρόγραμμα έχει μέγεθος περίπου 35 Kbytes- το πρόγραμμα δεν χειρίζεται στερεοφωνικό ήχο καθώς και ήχο 16-bit.

Εκτός από τις διαδικασίες που περιέχονται στο αρχείο SBDSP. PAS, ιδιαίτερα χρήσιμη είναι η μεταβλητή SoundPlaying, που ορίζεται στο ίδιο αρχείο και μπορεί να ελεγχθεί για να διαπιστωθεί αν ο ήχος που ζητήσαμε να αναπαραχθεί μέσω της διαδικασίας PlaySound έχει τελειώσει. Η μεταβλητή αυτή τίθεται αυτόματα από τις διαδικασίες χειρισμού της SoundBlaster. ■

Για το μήνα αυτόν επιλέξαμε ορισμένα από τα demos που μας κέντρισαν πολύ το ενδιαφέρον. Οι φίλοι των sports θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα ευχαριστημένοι με τα FIFA 97 και NBA Full Court Press, ενώ και των άλλων games οι υποστηρικτές σίγουρα θα βρουν κάτι που τους ενδιαφέρει. Μην παραλείψετε να δείτε και το υπόλοιπο υλικό του CD-ROM καθώς και τα βραβευθέντα προγράμματα του διαγωνισμού προγραμματισμού.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:

Authoring: *Χ. Σαράντης*
Art Director: *Γ. Κανακάρης*
Authoring Update: *Θ. Αργιαδίτης*
Τεχνική Επεξεργασία: *Λ. Ανδρεάδου*
Επιλογή Demos: *Α. Γιαγιάς*
Συλλογή Shareware: *Χ. Σταυρογιάννης*

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_.pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα).

Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς.

Άλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, αποεπιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, αποεπιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε OK. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.



4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρ-

χείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης.

Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα.

Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.



ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών.

Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAME DEMOS

Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία. Προβλήματα μπορεί να παρουσιασθούν, αν προσπαθήσετε να τρέξετε μέσω του interface προγράμματα γραμμένα αποκλειστικά για περιβάλλον DOS - αν και τα προγράμματα που δεν υποστηρίζουν εκτέλεση κάτω από Windows 95 αρχίζουν να σπανίζουν.

Σε αυτή την περίπτωση, πάντως, δοκιμάστε να βγείτε σε DOS mode και να καλέσετε τα προγράμματα αυτά χρησιμοποιώντας το αρχείο pcgame.bat, το οποίο θα βρείτε στο root του CD.

CRUSADER: NO REGRET: Ο κόκκινος εκτελεστής επιστρέφει ακόμα πιο ισχυρός.

FATE: Ενα νέο, πολύ ενδιαφέρον Doom-clone με πολύ καλή κίνηση.

NBA FULL COURT PRESS: H Microsoft εισβάλλει στο χώρο των αθλητικών παιχνιδιών και με μπάσκετ.

STARS: Ενα διαστημικό παιχνίδι με άπειρα στοιχεία και παραμέτρους. Το μεγάλο ατού της Empire.


BATTLEGROUND WATERLOO


FATE

BATTLEGROUND WATERLOO: Μία πολύ καλή αναβίωση της διάσημης μάχης.

REALMS OF THE HAUNTING: Το εντυπωσιακό και τρομακτικό νέο 3D adventure της Gremlin.


CRUSADER: NO REGRET

FIFA 97: Ο τίτλος της Electronic Arts που όλοι περιμέναμε. Τώρα ακόμα καλύτερος.

HELICOPS: Εντυπωσιακό shoot'em up με καλοσχεδιασμένα γραφικά.

JET FIGHTER 3: Το γνωστό flight simulator στην τρίτη και καλύτερη έκδοσή του.

RED ALERT: Εκπληκτικό rolling demo που θα σας ανοίξει για τα καλά την όρεξη για τη συνέχεια του θρυλικού Command and Conquer.

UTILITIES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που, ουσιαστικά, δεν βρίσκει κανέναν χρήστη αδιάφορο.

GIF ANIMATOR: Κατασκευή animated GIF εικόνων.

IMAGE MASTER PLUS: Screen saver και image viewer.

KALKULATOR: Scientific calculator.

MICROSOFT MONEY: Πρόγραμμα οικονομικής διαχείρισης.

EXPLORER 3.01: Η έκδοση 3.01 του Web browser της Microsoft.

NAVIGATOR 3.01: Η έκδοση 3.01 του Web browser της Netscape.

NAIL IT: Utility που κρατά ένα παράθυρο σε πρώτο πλάνο.

NETT: 16-bit viewer για MPEG, AVI και MOV.

PAK 416: Θαυμάσιο zip/unzip πρόγραμμα με πλήρες και λειτουργικό interface.

SECURE 3.3: Απευθείας επικοινωνία και μεταφορά δεδομένων μεταξύ των χρηστών του Internet.

SETUP PAD: Δημιουργία ActiveX controls για τις Web σελίδες μας.

THUNDERBYTE 7.06: Η τελευταία έκδοση του αντιβιοτικού Thunderbyte για DOS.

THUNDERBYTE WIN 7.06: Η τελευταία έκδοση του αντιβιοτικού Thunderbyte για Windows 3.1.



FIFA 97

THUNDERBYTE W95 7.06 : Η τελευταία έκδοση του αντιβιοτικού Thunderbyte για Windows 95.

VISUAL J: Περιβάλλον προγραμματισμού σε Java της Microsoft.

ZIP WACKER: Πρόγραμμα unzip για Windows 95.

BOTZ: Action game με robots.

BOXES TWO: Mind game με κουτιά.

COMET BUSTERS: Shoot'em up.

CORNERSTONE: Ενα ακόμη mind game με κουτιά.

CROSS WORDS DELUXE: Και ένα ηλεκτρονικό σταυρόλεξο.

EMPIRE16: Strategy για Windows 3.1.

EMPIRE32: Strategy για Windows 95.

FLAK ATTACK: Στοιχειώδες αλλά ενδιαφέρον shoot'em up.

JUMPSTAR: Εξωπραγματικό arcade-action.

KCSOL: King's Casino Solitaire

MAH JONGG: Παιχνίδι Mah Jongg for Windows

PING PONG: Τι άλλο; Ping Pong για Windows 3.1.

QTRIS: Ενα χαριτωμένο Tetris clone.

SUPER CRAPS: Τυχερό παιχνίδι με ζάρια.

SIR HANGMAN: Εκπαιδευτικό παιχνίδι για Windows βασισμένο στην κρεμάλα.

WINVADE: Space Invaders clone για Windows.



REALMS OF THE HAUNTING

RED ALERT



SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

DRUID
FLASHBACK
KING'S QUEST 7
SPACE QUEST 6
POLICE QUEST 5
FRANKENSTEIN
LABYRINTH OF TIME

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η μεγάλη ωφέλιμη χωρητικότητα που παρέχει το CD σε σχέση με αυτήν μίας δισκέτας (ακόμα και High Density) μας δίνει τη δυνατότητα να συμπεριλαμβάνουμε αρκετά από τα προγράμματά σας κάθε μήνα, αν και ο συνολικός αριθμός τους παραμένει πολύ μεγαλύτερος.

RADAR WARS Το πρώτο πρόγραμμα του διαγωνισμού. Ενα εξαιρετικό action. (Κωνσταντίνος Προύσκας)

MOLEVIEW Το δεύτερο πρόγραμμα του διαγωνισμού. Γρήγορα... μόρια! (Μανώλης Κουκάρας)

DIET Το τρίτο πρόγραμμα του διαγωνισμού. Για να κάνετε σωστή δίαιτα. (Καρβέλας Νεκτάριος)

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΑΡΙΟΣ Οργανώστε τη βιβλιοθήκη σας. (Κονταδάκης Στέλιος)

ΦΟΙΤΗΤΗΣ Για επιμελείς φοιτητές και μόνο. (Αναστάσιος Βογιατζής)

ADMIRE WHAT YOU SEE Ενας πολύ καλός image viewer. (Βλαδίμηρος Ιτσιος)

NXFV Πολύ καλό πρόγραμμα διαχείρισης αρχείων. (Ανδρέας Οικονόμου)

** Μην παραλείπετε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας.

PATCHES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των προγραμμάτων:

ALIEN LEGACY
LORDS OF THE REALM
REALMS OF ARCANIA
RAVENLOFT 2
LOST IN TIME

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.:__________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή No______ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας __________ Ημ/νία λήξεως ________)

Υπογραφή ______________________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

Τ.Κ. __________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________ **ΗΛΙΚΙΑ** ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

No ______________________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.................. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΚΩΔ. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ — ΤΙΜΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- **Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ** 2.500 — Σελίδες 106
- **Α2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** 4.300 — Σελίδες 282
- **Α3. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS** 4.300 — Σελίδες 334
- **Α4. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS** 4.300 — Σελίδες 350
- **Α5. COMPUTERS: ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** 2.800 — Σελίδες 226

WINDOWS

- **Β1. WINDOWS 95 P. G.** 3.100 — Σελίδες 350
- **Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** 4.800 — Σελίδες 248
- **Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.300 — Σελίδες 160
- **Β4. WINDOWS NT P. G.** 2.800 — Σελίδες 442
- **Β5. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** 9.300 — Σελίδες 1024
- **Β6. WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.100 — Σελίδες 198
- **Β7. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95** 5.200 — Σελίδες 448
- **Β8. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95** 8.800 — Σελίδες 736

DOS

- **Γ1. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2)** 8.300 — Σελίδες 750
- **Γ2. MS DOS 6 INSIDER** 7.400 — Σελίδες 568
- **Γ3. MS DOS 6.22 P. G.** 2.800 — Σελίδες 244
- **Γ4. MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.100 — Σελίδες 192
- **Γ5. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.300 — Σελίδες 314

WORD PROCESSORS

- **Δ1. MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G.** 3.100 — Σελίδες 400
- **Δ2. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7** 5.200 — Σελίδες 462
- **Δ3. AMIPRO 3.0** 6.500 — Σελίδες 604
- **Δ4. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.300 — Σελίδες 300
- **Δ5. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.400 — Σελίδες 318
- **Δ6. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7** 3.100 — Σελίδες 216

GRAPHICS & CAD

- **Ε1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** 4.600 — Σελίδες 226
- **Ε2. CORELDRAW! 6** 7.400 — Σελίδες 624
- **Ε3. CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.600 — Σελίδες 344
- **Ε4. AUTOCAD 12** 6.100 — Σελίδες 464
- **Ε5. CORELDRAW! 5 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.600 — Σελίδες 344
- **Ε6. PHOTOSTYLER 2** 5.200 — Σελίδες 226
- **Ε7. PHOTOSHOP 3** 5.200 — Σελίδες 244
- **Ε8. 3D STUDIO 3 & 4** 9.300 — Σελίδες 750
- **Ε9. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.600 — Σελίδες 334
- **Ε10. AUTOCAD 13** 5.800 — Σελίδες 448

SPREADSHEETS

- **Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G.** 3.100 — Σελίδες 248
- **Ζ2. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ** 7.400 — Σελίδες 580
- **Ζ3. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.300 — Σελίδες 378
- **Ζ4. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** 3.100 — Σελίδες 184
- **Ζ5. EXCEL 5.0 P. G.** 2.800 — Σελίδες 310
- **Ζ6. LOTUS 1-2-3 REL. 4** 5.100 — Σελίδες 254
- **Ζ7. LOTUS 1-2-3 REL. 5 P. G.** 2.800 — Σελίδες 336

DATABASES

- **Η1. CLIPPER 5.2** 3.100 — Σελίδες 232
- **Η2. SQL** 4.600 — Σελίδες 226
- **Η3. ACCESS 2.0** 4.800 — Σελίδες 220
- **Η4. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ** 5.800 — Σελίδες 386
- **Η5. DBASE FOR WINDOWS** 4.800 — Σελίδες 332

DTP

- **Θ1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ - ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ** 4.600 — Σελίδες 216
- **Θ2. QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH** 5.100 — Σελίδες 288
- **Θ3. PAGEMAKER 5.0** 5.100 — Σελίδες 300

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

- **Ι1. WEB.GUIDE** 5.600 — Σελίδες 320
- **Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY** 9.300 — Σελίδες 520
- **Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** 2.700 — Σελίδες 112
- **Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR** 2.700 — Σελίδες 112
- **Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** 9.300 — Σελίδες 640
- **Ι6. INTERNET P. G.** 3.100 — Σελίδες 384
- **Ι7. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.300 — Σελίδες 340
- **Ι8. Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.200 — Σελίδες 160
- **Ι9. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** 6.100 — Συνοδεύεται από CD-ROM — Σελίδες 400

BUSINESS

MARKETING & P.R

- **Π1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** 2.400 — Σελίδες 104
- **Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** 2.400 — Σελίδες 108
- **Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ** 2.400 — Σελίδες 96
- **Π4. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** 3.600 — Σελίδες 234
- **Π5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA** 3.200 — Σελίδες 222

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- **Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ** 2.400 — Σελίδες 104
- **Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** 2.400 — Σελίδες 104
- **Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** 2.400 — Σελίδες 96
- **Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ** 3.600 — Σελίδες 200
- **Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** 4.800 — Σελίδες 302
- **Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ** 4.800 — Σελίδες 342
- **Ρ7. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ** 8.000 — Σελίδες 384

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- **Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL** 3.000 — Σελίδες 232
- **Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** 2.400 — Σελίδες 102
- **Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** 2.400 — Σελίδες 100
- **Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** 2.400 — Σελίδες 102
- **Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ** 3.600 — Σελίδες 208
- **Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ** 2.500 — Σελίδες 120

MANAGEMENT

- **Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ** 3.600 — Σελίδες 168
- **Τ2. ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** 3.200 — Σελίδες 338
- **Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** 2.400 — Σελίδες 112
- **Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** 2.400 — Σελίδες 112
- **Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** 2.400 — Σελίδες 108
- **Τ6. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** 2.400 — Σελίδες 100
- **Τ7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** 3.500 — Σελίδες 224
- **Τ8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** 2.400 — Σελίδες 96
- **Τ9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 2.400 — Σελίδες 100
- **Τ10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** 2.200 — Σελίδες 112

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

I10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET **3.100**
Σελίδες 224

I11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ **2.700**
Σελίδες 136

I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML **2.700**
Σελίδες 152

I13. GRAPHICAL CLIENTS **2.700**
Σελίδες 136

I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET **3.100**
Σελίδες 120

I15. WWW BROWSERS **2.700**
Σελίδες 156

I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC **2.700**
Σελίδες 122

I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW **2.700**
Σελίδες 106

I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET **3.300**
Σελίδες 152

I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP **2.700**
Σελίδες 112

I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA **2.700**
Σελίδες 120

I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω **2.700**
Σελίδες 144

I22. INTERNET EXPLORER **2.700**
Σελίδες 112

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ **6.200**
Σελίδες 396

K2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE **5.100**
Σελίδες 248

K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA **3.000**
Σελίδες 176

K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA **4.900**
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 **4.600**
Σελίδες 324

Λ2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE **5.100**
Σελίδες 364

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ **3.000**
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS **5.600**
Σελίδες 304

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ **8.300**
Σελίδες 846

M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 **5.800**
Σελίδες 412

M4. COBOL ANSI 85 **5.800**
Σελίδες 512

M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ **4.600**
Σελίδες 214

M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ **5.600**
Σελίδες 360

M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ **5.800**
Σελίδες 350

M8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4 **7.900**
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

UNIX

N1. UNIX **7.400**
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX **2.500**
Σελίδες 120

HOME COMPUTING

Ξ1. ADVENTURE II **4.500**
Σελίδες 264

Ξ2. ADVENTURE III **5.100**
Σελίδες 316

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95 **4.600**
Σελίδες 312

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET **4.100**
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ **3.600**
Σελίδες 278

O4. VIRUSCAN **2.600**
Σελίδες 80
με δισκέτα 1.44 MB

O5. NORTON UTILITIES **2.800**
Σελίδες 412

O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ **6.500**
Σελίδες 530

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX **2.600**
Σελίδες 182

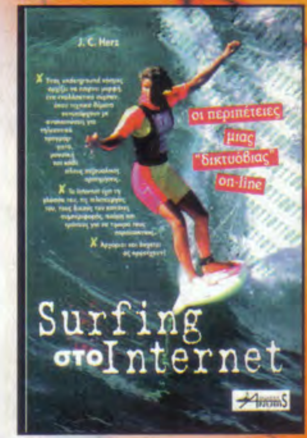
O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS **3.800**
Σελίδες 204

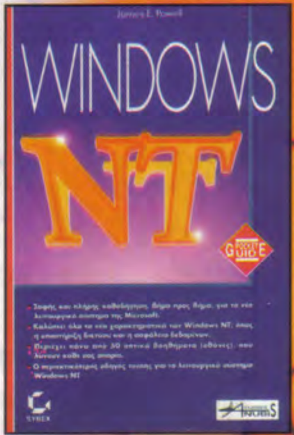
O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ **3.100**
Σελίδες 232

O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY **2.900**
Σελίδες 188

O11. ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ **3.600**
Σελίδες 260

O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH **5.100**
Σελίδες 432





T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ **2.400**
Σελίδες 102

T12. PROJECT ΝΩΕ **3.800**
Σελίδες 256

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ **2.400**
Σελίδες 96

T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ **2.400**
Σελίδες 88

T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ **3.500**
Σελίδες 216

T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ **2.500**
Σελίδες 150

T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ **2.400**
Σελίδες 100

T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ **2.500**
Σελίδες 96

T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ **2.400**
Σελίδες 112

T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ **4.800**
Σελίδες 288

T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ **2.400**
Σελίδες 98

T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ **2.500**
Σελίδες 136

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT **3.600**
Σελίδες 424

Y2. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM **3.900**
Σελίδες 402

Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

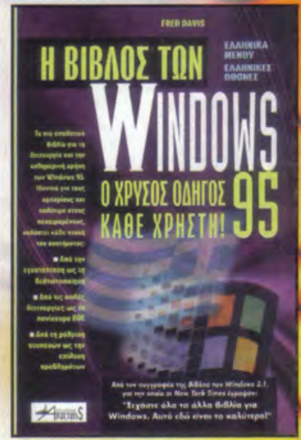
Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ **4.300**
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ **9.900**
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ **3.800**
Σελίδες 358

Φ4. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ **3.500**
Σελίδες 190

Φ5. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ **4.800**
Σελίδες 360





Γ Ρ Η Γ Ο Ρ Α   Κ Α Ι   Ε Υ Κ Ο Λ Α !

ΝΕΟ!

Η ΠΙΟ ΑΜΕΣΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΠΟΥ ΕΙΧΑΤΕ ΠΟΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ



ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ COMPULINK & ΤΟ INTERNET

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- Αμεση on–line εγγραφή στο Δίκτυο COMPULINK
- Τρίμηνη συνδρομή στο INTERNET και τις υπηρεσίες του Basic Pack της COMPULINK
- Πρόσβαση στο GAME NET του Δικτύου COMPULINK **ΔΩΡΟ**
- Εγχειρίδιο οδηγιών για τις βασικές υπηρεσίες του Δικτύου COMPULINK και τις υπηρεσίες του Internet
- Τις δύο εκδόσεις του graphical user interface της COMPULINK, GAIA
- Το βιβλίο "Εισαγωγή στο Internet"
- Προγράμματα **ΔΩΡΟ** επικοινωνίας και πλήρες σετ Graphical Clients για τις υπηρεσίες του INTERNET σε CD–ROM (PC & Mac format).

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**12.000**
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**12.000**
S3.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**12.000**
S4.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**19.700**
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5″	**39.700**
S6.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5″	**39.700**
S7.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**5.000**
S8.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	**8.000**
S9.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**15.000**
S10.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**39.000**
S11.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	**89.000**
S12.	**GAIA** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5″	**9.000**
S13.	**GAIA DELUXE** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5″	**12.000**
S14.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD	**9.000**
CYBER3.	**CYBER BOX 3**	**39.000**
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	**19.800**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*..............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..............

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:.............. Δ.Ο.Υ.:..............

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT 3.5″	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ........................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES


εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία
Παπασωτηρίου α.ε.
Βιβλία, Περιοδικά, Software & CD-Rom
ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 35, 106 82 Τηλ. Κέντρο: 3809821, FAX: 3648254
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Εθν. Αμύνης 40, 546 21 Τηλ. Κέντρο: 243660 FAX: 263153
FIFA 97
LEISURE SUIT LARRY
DIRECTOR'S CHAIR
RAMA
RED ALERT
F1 MANAGER
LIGHTHOUSE
CHESSMASTER 5000
NEMESIS
CRUSADER NO REGRET
Microsoft Flight Simulator for Windows 95
Αποστέλλονται και με courier σε όλη την Ελλάδα την επομένη της παραγγελίας σας. Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
ANAMORPHOSIS 8674200